Enigma
MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 69 - NOVEMBRE 1995 - LIRE 12.000

AMIGA RUN

69

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

Xi - Paint v3.1:
Il vero Painter TrueColor



CD-ROM: Professional Fonts & Clip Arts - Multimedia Toolkit, Animazing
GAMES: Brutal Pawn of Fury - DATABASE: Data Nexus
DIDATTICA: Linguaggio "E" - UTILITY: InfoNexus e MasterISO
MERCATO: Amiga Technologies, la conferenza di Milano - SMAU
A PROPOSITO DI: ShapeShifter v3.2: Un Mac dentro l'Amiga
SOFTWARE BE-BOP: Real 3D, AmiTCP 4.1 - HARDWARE: Amiga 500T
TELECOMUNICAZIONI: WWW e Amiga, Modem 28.800
SPECIALE UNIX: DaggeX e Gateway CD - UTILITY: InfoNexus 2

Su disco: Software Shareware + Listati



editoriale

Siamo alla frutta?

Gironzolando tra gli stand dell'ECTS di Londra, l'impressione era quella di trovarsi tra superstiti. Superstiti di un qualche morbo che ci aveva impedito di passare "all'altra sponda". Laddove c'erano solo Amiga e qualche PC, laddove venivano presentati con orgoglio tutti i prodigi dell'intrattenimento elettronico targati rigorosamente Amiga oggi ci sono solo selve di PC multimediali con giochi che fanno venire i brividi. Simulatori di volo impensabili ai tempi del nostro caro Interceptor, giochi di formula uno dalla resa grafica incredibile e avventure grafiche mozzafiato. Alla domanda solita e quasi triste "Rilascerete nuovi prodotti Amiga?" l'ilarità dei nostri interlocutori di turno (Electronic Arts, Bullfrog, Virgin ecc.) si faceva sentire con battute del tipo "l'Amiga? Ma esiste ancora?" o "Ma è uno scherzo?".
Rincuorati più dalla prestazione dell'Arsenal che dalla fiera, siamo tornati in Italia con le classiche svariate ore di ritardo dovute ai controllori di volo e ai loro problemi.

Fortunatamente allo SMAU ci siamo ricreduti. Lo stand è stato letteralmente sommerso dai lettori, ma anche da tanti utenti Amiga che hanno trovato la loro macchina allo SMAU nell'unico spazio ripulito da Windows 95 e Internet. Le vendite della rivista con il CD Aminet 7 sono state da record e noi abbiamo deciso di ripeterci con un altro numero di Enigma Amiga Run con un CD-ROM allegato. Certo non è bello quanto il mitico Aminet ma si difende bene. Su questo CD troverete di tutto: l'ultimo software shareware rilasciato nel terzo trimestre del '95, un po' di font, qualche clip art e soprattutto i kit di connessione a Skylink per Amiga, PC, Macintosh oltre a tutta una serie di client per AmiTcp.

Ma siamo alla frutta? Che importa, la frutta è la portata più dolce di qualsiasi pasto... Gustiamocela!

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

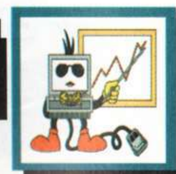
Enigma AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI



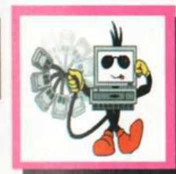
MERCATO



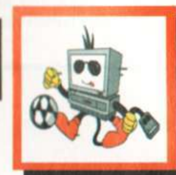
SPECIALE



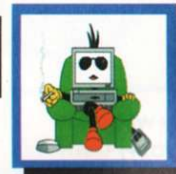
SPECIALE TELEMATICA



GAMES



DATABASE



NOVEMBRE

69

CD-ROM



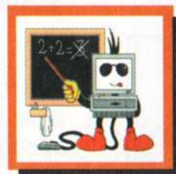
ON CD



BEBOP



DIDATTICA



UTILITY



A PROPOSITO DI



GRAFICA

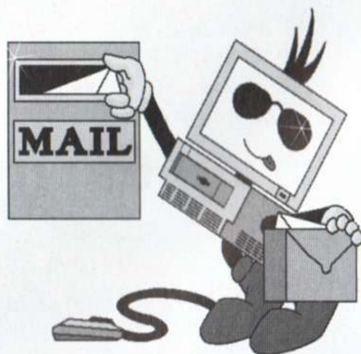




Direttore:
Michele Iurillo (yuri@skylink.it)
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani, Emil Abirascid, Gigi "cips" Beltrame
Valentina Oldani (testi)
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Francesco Munda, Giuseppe Ligorio, Marco Milano, Maurizio Bonomi, Stefano Epifani, Stefano Bisconcini, William Molducci, Marco Amato, Silvio Umberto Zanzi, Stefano Grigoletto, Enrico Girardi, Stefano Aquino
Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara
Michaela Carboni
Tel. (02) 38.01.00.30 (r.a.)
Segreteria:
Maristella Boso
Ufficio abbonamenti e arretrati:
Sergio Montrasi
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Grafica ed impaginazione:
Emanuele Re
Stampa:
AGP - Solero (AL)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari (foto e disco), Michele Iurillo (CD)
Realizzazione copertina:
Alessandro Tasora (immagine), Michele Iurillo, Emanuele Re
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo, Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
E-Mail: 72324.1174@compuserve.com
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.

Pellicole realizzate con fotounità Linotronic e Rip 50 -
Chiuso in redazione il **10/10/1995**
Chiuso in impaginazione il **18/10/1995**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini



La posta dei lettori

a cura di **Luigi Callegari, Michele Iurillo**

Colpito!

Ho appena finito di leggere il numero 67 di EnigmA Amiga Run, il primo che acquisto, e sono rimasto veramente colpito: positivamente s'intende. Le prime pagine e la copertina sono molto curate, anche nei particolari. Ottimamente gestito è l'angolo della posta, anche se limitato a sole due facciate, così come le altre pagine dedicate alle novità. Il massimo apprezzamento per lo speciale sul mondo telematico di 13 pagine con testo altamente esplicativo. Merita il massimo dei voti anche lo "Speciale Textur Mapping". Trovo invece troppo ricca la "Games Gallery", dieci pagine per quattro giochi sembrano veramente eccessive. Ci vorrebbero più immagini e meno testo. Il lettore non vuole sapere tutto sul prossimo acquisto, ma avere una delucidazione preliminare per poi entrare nel vivo leggendosi il manuale. Altro neo nel dischetto: il software presente è valido, ma forse poco interessante per l'utente medio, visto che pochi hanno il modem od usano il linguaggio C. Una richiesta, dopo tante osservazioni che spero troverete costruttive: potete mettere nel disco un generatore di paesaggi frattali PD?

Gianluca Mariottini
S. Albino di Montepulciano (SI)

Le lettere di osservazione costruttiva come la sua sono sempre bene accette, gentile lettore, dato che mettendone assieme parecchie riusciamo a capire quali sono i gusti e le esigenze dei nostri lettori e, quindi, perfezionare i contenuti della nostra rivista, compatibilmente con le nostre scelte editoriali.

Per quanto riguarda i giochi, ha sicuramente ragione: stiamo riprogettando le pagine ludiche, senza mai pensare di sopprimerle visto che anche le riviste "specializzate" stanno sicuramente trascurando Amiga da tempo, tutte prese dai PC e dalle consolle multimediali.

Per quanto riguarda i contenuti del dischetto, che non sopprimeremo tanto facilmente visto che almeno il 90% dei nostri lettori (secondo i nostri recenti sondaggi) dispone solo di questo e non del rarissimo lettore di CD-Rom, va notato che pesano su di esso due esigenze: fornire del software di facile e pronto utilizzo per gli utenti meno esperti ed esigenti, e fornire un complemento alle parti più tecniche della nostra rivista cartacea. Il grosso programma per usare il modem è stato inserito in concomitanza allo speciale sulle telecomunicazioni da lei apprezzato e considerando che oramai i modem, anche di buone prestazioni, hanno un costo estremamente ridotto e accessibile a molti utenti. Non ripeteremo facilmente la cosa, dato che anche il modem è comunque un prodotto di scarsa diffusione nel mondo Amiga, sempre secondo i nostri sondaggi. I listati di programmi assembler e linguaggio C occupano delle porzioni irrisorie del dischetto (10-20 Kbyte), certamente irrilevante rispetto all'utilità per gli appassionati di programmazione che ci leggono e che non devono perdere tanto tempo per ribatterli a tastiera.

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

72324.1174@compuserve.com
yuri@skylink.it

Siamo anche raggiungibili in WWW:
URL:
http://www.skylink.it/ear/main.html

Aminet 7 o 6 1/2?

Ho acquistato il numero di ottobre di EnigmA Amiga Run (anche se in copertina compariva "settembre"...) con il CD-Rom e ne sono rimasto entusiasta. Unica piccola delusione è il fatto che mi aspettavo la versione completa di Aminet 7, come detto nella pubblicità sul numero di settembre. Spero vorrete riproporre in futuro prodotti di questo tipo. Grazie mille per quanto fate per la comunità Amiga.

Stefano Pasotti - Milano

Abbiamo ricevuto molte telefonate di persone che ribadiscono i suoi concetti, o che si lamentano del fatto che EAR con il CD è irreperibile nella loro città. Vogliamo evidenziare che produrre una rivista Amiga con CD è stato un notevole sforzo da parte della nostra casa editrice per puntare su un mercato di appassionati ed amici che ci seguono da oramai sette anni, unici in Italia e tra i pochi in Europa. Noi della Redazione siamo stati felici di offrire ai nostri lettori, ad un prezzo "politico", un CD che noi stessi desideravamo avere.

La versione di AmiNet 7 di EnigmA Amiga Run è stata ridotta di pochissimo, per scelta personale (e commerciale probabilmente) del suo autore Urban Muller, con il quale abbiamo trattato direttamente per offrire questo prodotto. Nel "nostro" Aminet sono stati eliminati soltanto i demo di un vecchio programma commerciale quale Personal Paint 2.1 (che oltretutto funziona poco o punto su molti Amiga dell'ultima generazione) e 350 MByte di clip art (utili praticamente soltanto a chi fa impaginazione o grafica) e immagini raytraced. In compenso abbiamo inserito, oltre ai 740 MByte di materiale originale AmiNet 7 (tutto il meglio del più recente shareware e del pubblico dominio Amiga), circa 40 MByte di materiale inerente la nostra rivista, quali ad esempio documenti, listati sorgente, indici e le immagini DMS dei primi venti numeri degli oramai introvabili EnigmA Amiga Disk. Il tutto per 15.000 lire, rivista inclusa e, ne siamo assolutamente certi, un'offerta che non ha precedenti nel mercato Amiga internazionale. La tiratura, per motivi di costi e di diffusione dei lettori CD-Rom in Italia, è stata contenuta, pertanto è ovvio che non in tutte le edicole (selezionate dalla società distributrice delle nostre testate, la MEPE) sia reperibile. Comunque è possibile prenotare sin da ora l'acquisto del solo CD-Rom accluso alla testata: qualora, come pensiamo, le copie tirate e diffuse in edicola siano esaurite, siamo disposti a eseguire una nuova tiratura limitatamente alle richieste scritte di prenotazione che ci perverranno.

Quanto alle future proposte, valuteremo la risposta dei nostri lettori in termini di interesse e di volumi di acquisto: è nostra intenzione, comunque, procedere nella pubblicazione di altri CD-Rom di largo interesse per l'immediato.

Ancora Hardital!

Ho letto la lettera del signor Marsili sul numero 67 di EAR, riguardante le disavventure con la ditta Hardital che mi ha indotto ad inviarvi questo fax.

Il 27 febbraio scorso ebbi la pessima idea di ordinare presso la Hardital di Milano un hard disk da 540 MByte interno, con cabinet esterno. Siccome non intendevo eliminare il vecchio hard disk da 40 MByte interno, chiesi espressamente se era possibile usarli contemporaneamente. Il tecnico mi rispose che era necessario un doppio connettore, quindi ordinai anche questo componente e dissi di spedire tutto con corriere UPS, data l'urgenza. Il pacco arrivò, dopo svariati solleciti, il 24 marzo. Quando lo aprii, vidi subito che il sigillo di garanzia era rotto e le istruzioni erano malamente ciclostilate su un fogliaccio A4 unto ed imbrattato. Dopo avere eseguito le prime operazioni, mi accorsi delle discrepanze tra le istruzioni e quanto potevo vedere nel mio Amiga 1200: si parlava di sconnettere cose inesistenti eccetera. Dopo alcune telefonate, sono riuscito a parlare col tecnico che mi suggerì a voce le operazioni da compiere, accorgendosi che le istruzioni dovevano essere di un vecchio cabinet. Eseguite le operazioni indicatemi, chiusi il computer e mi accorsi che non funzionava nulla. Ritelefonai alla Hardital, facendo presente che l'HD non funzionava e che avevo trovato il sigillo di garanzia già rotto. La signora che rispose non sembrò affatto meravigliata (probabilmente è loro consuetudine inviare materiale con sigilli rotti e non funzionante) e mi disse di rispedire il tutto per procedere alla riparazione. Rispedito il pacco a mezzo corriere, tutto tacque per circa due settimane, dopodiché telefonai: il tecnico mi rispose ostentando scalpore nel farmi notare che il sigillo era rotto, ma dopo una breve discussione mi disse che lo avrebbe fatto riparare o sostituire ugualmente, rispedendolo quanto prima.

Le settimane passavano, le telefonate lievitavano la bolletta Telecom, ma il drive non si vedeva. Il 26 giugno mi si assicurò che il pacco era stato spedito da circa una settimana. Trascorsa un'altra settimana, telefonai ancora alla Hardital per farmi faxare la ricevuta rilasciata dall'Ufficio postale. Il log di GPFax dava ID sconosciuta e ovviamente il fax non era stato ricevuto, il che significava che i due fax si erano collegati ma alla Hardital avevano interrotto la trasmissione: del resto non avevano nulla da trasmettermi. Non potendo sopportare un'ulteriore presa in giro, mi sono rivolto ad un avvocato il quale ha scritto in data 7/7/95 una raccomandata A. R. all'Hardital nella quale si richiedeva l'immediata restituzione del bene di mia proprietà. Soltanto quattro giorni dopo arrivò il pacco, senza connettore ma con almeno l'HD funzionante.

Tirando le somme: 450.000 lire per l'HD, 109.000 lire per il cabinet, 60.690 per corriere UPS, 45.000 lire per corriere Traco, 242.760 lire per l'avvocato, alcune centinaia di migliaia di lire per i dischetti acquistati in sostituzione dell'HD e svariate decine di migliaia di lire tra fax e telefonate. Questo è quanto mi è costata la serietà dell'Hardital di Milano!

Cristiano Piras - Osimo (AN)

Cari Lettori,

In alcune aree telematiche sono state fatte delle accuse precise di "poca serietà" da parte della redazione e dell'editore di EAR in seguito alla operazione Aminet 7 CD.

A questo proposito si precisa che:

- La redazione si è messa d'accordo con Urban Mueller per la produzione del CD Aminet 7 in versione integrale.

- Alcuni negozianti saputo dell'iniziativa hanno minacciato Urban Mueller di ritirare gli ordini di CD Aminet (tutta la serie) se avesse pubblicato Aminet 7.

- Probabilmente l'entità di questi ordini in lire non è superiore a quanto pattuito con il Sig. Mueller.

- Solo alla effettiva consegna del master (due settimane prima dello SMAU con la rivista già stampata) il Signor Mueller ha annunciato che la versione a noi consegnata NON ERA QUELLA CHE LA REDAZIONE AVEVA CONTRATTATO. Pertanto non è stato possibile effettuare modifiche sulle copie stampate.

- La versione "SPECIAL EDITION" o Demo differisce da quella REALE solo per alcuni file mancanti. Trattasi di immagini e di una versione di Personal Paint funzionante al 100%. In più la redazione ha aggiunto materiale proprio che in Aminet non è possibile reperire. Il tutto ad un prezzo MAI VISTO neanche per i prodotti PC.

- Se ci saranno altre versioni CD oltre a quella di Ottobre (praticamente esaurita) e quella di Novembre le masterizzazioni verranno effettuate internamente.

È un peccato, visto lo sforzo economico notevole affrontato, sentire delle accuse di scarsa serietà. La redazione crede con tutte le sue forze nell'Amiga (lo ha dimostrato realizzando una versione CD ad un prezzo che non permette i margini tradizionali) ed è disponibile per un confronto. È inutile e dannoso, oltre che poco onesto, scrivere su aree pubbliche criticando chi non può rispondere. È decisamente poco furbo parlare di fatti di cui non si è a conoscenza.

Ringrazio e mi scuso con tutti voi per lo sfogo e resto a disposizione in matrix o in Email (yuri@skylink.it) per ulteriori chiarimenti. Ringrazio infine tutti i lettori che con i loro attestati di stima (lettere, fax, telefonate e Email) nobilitano il lavoro della redazione e di tutti noi.

Michele Iurillo

Fidonet: 2:331/101.12
Internet: yuri@skylink.it
Compuserve: 72324.1174
URL: http://www.skylink.it/ear/yuri.html

Novità dal mondo Amiga



a cura di ***Marco Amato*** *e* ***Michele Iurillo***

Guten Tag a tutti e bentrovati sulle pagine più congeniali al nostro beniamino, dal momento che Amiga è ormai tedesco di adozione. E proprio dal quartier generale della Amiga Technologies a Bensheim viene la prima delle news di questo mese:

La casa di Bensheim ha già distribuito i primi esemplari di **A1200** della nuova gestione, ad un prezzo sorprendentemente basso. Oltre all'Amiga 1200 stesso e all'OS, il package comprende: il word processor "Wordworth 4.0", il dbase "DataStore 1.1", lo spreadsheet "TurboCalc 3.5", l'organizer "Organizer 1.1", "Personal Paint 6.4", il noto "Photogenics 1.1" nonché due giochi: "Whizz" e "Pinball Maniac". Alcuni dei programmi elencati sono nuovi di zecca e non ancora disponibili singolarmente presso i rivenditori; è il caso di Wordworth, Turbocalc e PPaint. Il prezzo di tutto questo "bendidio" ? Circa 700 DM che, sebbene non includa il disco fisso, dovrebbe risultare piuttosto interessante, dal momento che il solo software elencato ha un valore di mercato superiore ai 1100 Marki. La versione con disco fisso da 170 MByte più il software di presentazione "Scala MM300" è di poco superiore in quanto a costi: poco meno di 1000 DM. Un monitor adatto a tutto questo potrebbe essere il Microvitec da 14", prezzo sui 600 DM.

AMIGA Technologies GmbH,
Berliner Ring 89,
D-64625 Bensheim (Germania)
Tel. 0049-6251-1309-0

Il 18 agosto scorso la **Macro System** ha ufficialmente presentato a Dortmund (sì, dove gioca il Borussia!) la sua stazione **DraCo** (servizio su EAR 66) a circa cinquanta invitati fra giornalisti e rivenditori. Sono state mostrate diverse applicazioni all'opera, come il raytracer "Lightwave" e il software di elaborazione grafica "ADPro"; da segnalare in particolare "CyberGraphX", che come software di gestione di scheda grafica è diventato quasi uno standard. Da vedere c'erano anche applicazioni attuali e future: ad esempio la Altais 64, una scheda grafica da 64 bit "genlock capable", che sarà montata come optional sulla DraCo già a partire da ottobre. Fra le novità sono da segnalare il processore audio incorporato, gli ingressi/uscite Y/UV e il trasferimento dati a velocità costante. Anche la scheda coprocessore con un processore DEC Alpha (330 MHz, RAM locale fino a 18 Mbyte, second-level-cache) da 450 MIPS dovrebbe essere fornita ancora entro quest'anno. Sulla DraCo stessa sono previste due importanti novità: un attacco wide-SCSI e slots PCI. Infine, un ultimo progetto in cantiere è la "Set-Top-Box", ovvero un completo sistema di montaggio digitale domestico per registi fai da te.

MacroSystem,
Fiedrich-Ebert-Str. 85,
D-58454 Witten (Germania)
Tel. (0049)-2302-80391
Fax. (0049)-2302-80884

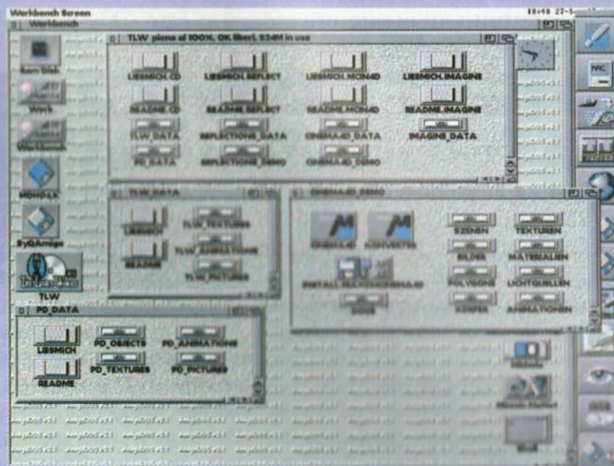
La **Amiga Technologies** ha fatto il suo debutto ufficiale sul mercato informatico lo scorso settembre a Berlino, in occasione della **Fiera Internazionale delle Telecomunicazioni (IFA '95)**. Amiga si è presentata da sola su uno schermo gigante, dove grazie all'ausilio di **Personal Animation Recorder** venivano proiettate animazioni live a 24 bit. La società figlia della ESCOM ha presentato i modelli A1200, 4000 e CD32 arricchiti di schede di rete e schede MPEG, sui quali giravano animazioni varie, sistemi di montaggio per videoclip e AmiTCP/IP per l'area networking, il tutto con il supporto di Village Tronic, Electronic Design, Scala e lo studio Helfrich. Un evento particolare è stata la presentazione dei monitor Amiga prodotti dalla Microvitec, capaci di coprire uno spettro di frequenze estremamente ampio (da 15 a 64 kHz!) e quindi adatti ad ogni Amiga, anche con scheda grafica.

Secondo **Gilles Bourdin**, addetto stampa di Amiga Technologies, "l'interesse di utenti professionali verso la nuova realtà Amiga è altissimo: praticamente tutti i maggiori network televisivi, fra i quali ARD e ZDF (I e II canale della televisione tedesca, NdR) si sono già rivolti a noi per conoscere le ultime novità in questo ambito, dal momento che l'esperienza finora maturata con Amiga è stata a dir poco fantastica; ma anche il settore domestico ha fatto sentire la sua voce forte e chiara!". La Virtual Products GmbH (un'altra "figlia" della Escom) il cui stand è stato letteralmente sommerso dai visitatori, ha mostrato i suoi "occhiali virtuali", da collegare a dispositivi video e computer mentre la Electronic Design ha presentato il suo software di montaggio digitale CAVIN, di prossima produzione.

Per gli scanner **Mustek Paragon 600** e quelli della serie **Epson-GT** è ora disponibile il nuovo software ScanQuix. Il programma mette a disposizione sei modalità di scansione (rispettivamente due modalità per b/n, toni di grigio e colori) e offre un'interfaccia utente conforme StyleGuide, le cui diverse finestre sono utilizzabili direttamente

Da C.A.T.M.U. una marea di CD

di **Michele Iurillo**



Ecco parte del contenuto di The Light Works

È disponibile presso C. A. T. M. U. il bellissimo CD **The Light Works**. Una vera manna dal cielo per gli appassionati di grafica 3D. Il CD è pieno di oggetti per Lightwave e Cinema 4D e Imagine. Prossimamente presenteremo una trattazione più approfondita di questo prodotto e di altri che vedrete sul numero di Dicembre di EAR nello spazio dedicato ai musicisti. Un'orgia di file Mods e Midi e strumenti IFF pronti per l'uso. **Gateway** di cui si parla già in questo numero è dedicato all'installazione di **NetBSD**. **Mandel Mania** è invece dedicato ai frattali. Per informazioni su tutti i prodotti editi da Schatztruhe (quindi anche la serie Aminet completa) contattare:

C. A. T. M. U. Snc
Via G. Di Vittorio, 22
10023 Chieri (TO)
Fax. (011)941.52.37



Se conoscete il tedesco potete anche vedere all'opera una demo di Cinema 4D. Il celebre software della Maxxon sta per essere tradotto dalla inglese Hi-Soft.

da WorkBench. Il formato di salvataggio è l'IFF, le immagini possono essere scalate e adattate alla palette di colori disponibile. Con la scansione in toni di grigio è possibile stabilire il numero di gradi della scala; è inoltre possibile visualizzare le immagini anche con programmi esterni (quindi anche con schede grafiche a 24 bit); chi ce l'ha, può compiere lo scanning anche da PhotoGenics. Ad un prezzo che si aggira sui 150 DM, si ottiene il tutto con un manuale (in tedesco!) molto dettagliato e con numerosi esempi e tipologie di scansione. Attenzione però! La versione di ScanQuix per Mustek funziona solo con i seguenti adattatori SCSI: A-4091, Squirrel, Oktagon, 2008 e DKB 1230, non con Fastlane Z3, A-2091, Amiga 3000, schede GVP e Blizzard. Con gli scanner della serie Epson-GT non ci sono invece limitazioni.

RBM Computertechnik Bernd Rudolf,
Kleinberger Weg 2a,
D-33100 Paderborn (Germania)
Tel. (0049)-5251-640646
Fax. (0049)-5251-640655

Dopo una lunga fase di Betatest è finalmente disponibile il software di backup **Diavolo Backup v3.0**, nelle sue versioni Standard e Pro. Le caratteristiche di spicco sono: icone a 8 colori (MagicWB), albero delle directory "ripiegabile", supporto allo streamer migliorato, selezione automatica del file (mediante filtri). Come prima, meglio di prima, Diavolo esegue i suoi backup su dischetti, file e nastri SCSI, con funzione di compressione/criptaggio XPK ed è molto rapido.
La Pro-version offre inoltre: Image-backup (backup completo anche di partizioni MAC e PC), scheduler per backup automatici e un'interfaccia per la programmazione. È possibile l'upgrade da una precedente versione 1.x alla 3.0 standard semplicemente inviando una busta affrancata alla Computer Corner, il manuale costa invece 10. - DM.
Volendo invece passare direttamente alla versione Pro occorrono 39. - DM, mentre se non si dispone di una versione precedente il costo del pacchetto Pro è di 135. - DM.

Computer Corner,
Albert-Rohaupter-Str. 108,
D-81369 Munchen (Germania)
Tel. (0049)-89-7141034
Fax. (0049)-89-7144395

La Sigfried-Soft ha annunciato l'uscita di due nuove versioni del copiatore Sigfried-Copy: la versione 1.7 supporta X-Hardware T2, da ottobre la versione 1.8 supporterà l'hardware nel frattempo sviluppato dalla casa stessa, che dovrebbe rendere possibile anche la copia dei dischetti più crittati.

Hauff-Pinkert-Weingrtner GbR,
Reichenbergstr. 12,
D-34246 Vellmar (Germania)
Tel. (0049)-0561-5799020
Fax. (0049)-561-573179

La nuova fiera **Bits & Fun** è dedicata soprattutto all'utente privato, ai bambini e ai maniaci del computer in genere. Si tratta di una fiera commerciale, oltre che espositiva, e avrà luogo a Monaco di Baviera (centro espositivo MOC della zona fieristica) dal 24 al 26 novembre prossimo. Sarà un'occasione per dare un'occhiata in tutta tranquillità alle novità del settore e, perché no, cominciare ad acquistare qualcosa per le prossime feste natalizie...

Messe Munchen GmbH,
Messegelnde,
D-80325 Munchen (Germania)
Tel. (0049)-89-5107 -284
Fax. (0049)-89-5107-175

La filiale olandese della **Macro-System** ha presentato la prima scheda acceleratrice **68040 per Amiga 1200** con 25, 33 o 40 Mhz. Opzionalmente è possibile espandere le schede fino a 128 Mbyte di RAM, aggiungere un host adapter SCSI-II/III e una CPU 68060. Il prezzo per la versione a 25 Mhz: ca. 1500 DM

MacroSystem Nederland,
Dennbroekerdijk 187,
NL-2136 LX Zwaanshoek
(Paesi Bassi)
Tel. (0031)-23-295166
Fax. (0031)-23-470973

È disponibile la nuova scheda acceleratrice **Apollo-620 Turbo** per Amiga 600. Caratteristiche tecniche: CPU-68020 e FPU 68882 a 28 Mhz, espandibile fino a 8 Mbyte (con SIMM PS/2),
Genlock compatibile, montaggio rapido. Il prezzo: ca. 600 DM.

MLC Hard & Software Vertriebs GmbH,
Im Ring 29,
D-47445 Moers
(Germania)
Tel. (0049)-2841-42249
Fax. (0049)-2841-44241

La **VOB-Computersystem** ha messo in commercio il nuovo lettore CD-ROM sestupla velocità **TEAC CD56E**. Il prezzo del drive senza software è di 499. - DM, come package completo per Amiga 4000 sui 600 DM, per Amiga 1200 ca. 630 DM.

VOB Computersysteme GmbH,
Postfach 10 42 42,
D-44042 Dortmund (Germania)
Tel. (0049)-231-961028-0
Fax. (0049)-231-96102888

Seagate ha annunciato l'apertura di una nuova catena di produzione di dischi fissi a Clomnet in Irlanda. Sull'isola verde verranno assemblati soprattutto i dischi fissi da 1 Gbyte/3.5" per il mercato europeo e una fetta di quello mondiale. L'apertura dello stabilimento è prevista per la fine di ottobre.

Seagate Technology GmbH,
Messerschmittstr. 4,
D-80992 Munchen (Germania)
Tel. (0049)-89-149891-0
Fax. (0049)-89-149891-66

Novità sul fronte delle schede acceleratrici anche in casa ACT, con le schede **Apollo Turbo 4040/4060** previste per gli Amiga 3000, 3000 T, 4000 e 4000 T. I processori montati sono due, a seconda della scheda: il 68040 a 40 MHz e il 68060 a 50 MHz; prevista anche un'opzione a 66 MHz non appena sarà disponibile il processore. La scheda turbo con il 68040 è in grado di accelerare di tre volte un Amiga 4000/040; consente inoltre un'espansione fino a 128 MByte della RAM, grazie a quattro slot SIMM-PS/2. Sulla scheda troviamo anche uno SCSI-2-host-adapter con velocità di trasferimento fino a 10 MByte. Il processore della scheda con 68040 può essere sostituito in un secondo tempo con un 68060.
I prezzi: Apollo Turbo 4040/40 MHz 1500. - DM, Apollo Turbo 4060/50 MHz: 2000. - DM.
Anche Amiga 1200 non resta a bocca asciutta con la ACT, grazie alla **Apollo Turbo 1240**. Il motore è un 68040 a 33 MHz, il che consente di "truccare" il nostro Amiga 1200 fino a fargli raggiungere una velocità venti (!!) volte superiore alla norma. La RAM può essere espansa, sempre mediante SIMM-PS/2, fino a 32 MByte; la scheda offre inoltre un orologio alimentato a batteria. Su richiesta è infine disponibile uno SCSI-2-host-adapter in grado di raggiungere una velocità di trasferimento fino a 5 MByte. Il prezzo, senza SCSI-host-adapter: 1000. - DM

ACT Electronic GmbH,
Schaumburgerstr. 17,
D-45657 Recklinghausen,
Germania
Tel. (0049)-23.61-49.29.28
Fax. (0049)-23.61-43.952

La Maxon ha fatto il suo esordio nel campo dei CD lanciando sul mercato una raccolta di tool per il raytracing. Questi non solo si adattano, come è ovvio, al noto software **Cinema 4D** della casa di Eschborn ma sono compatibili con tutti i pacchetti di raytracing attualmente esistenti. Sul CD si trova una versione speciale di **MagiCLink v3.0**, un object-converter per oggetti e immagini in 3-D. Oltre ai formati di Cinema 4D, Imagine, Reflections, Real 3D e Light Wave, MagiCLink legge e scrive i formati Sculpt, Fastray, TurboSilver, Videoscape e DXF. Presente la funzione di preview che mostra l'oggetto in anteprima a tutto schermo. Altro punto di forza del CD è **MaxonCINEMAFONT**, un generatore di scritte 3-D, ideale per l'inserimento di testi in scene e animazioni tridimensionali.
Naturalmente, grazie al converter, è possibile importare scritte 3-D anche nei formati degli altri raytracer. Il CD contiene infine numerose immagini 3-D in tutti i formati, in particolare è presente tutta la produzione di oggetti 3-D della Maxon: dalla Corvette Cabriolet alla Ferrari F40 ai vari tipi di Mercedes, svariati oldtimer, Gunhead e diversi interni. Il prezzo del CD è di circa 80 DM.

MAXON Computer GmbH,
Industriestr. 26,
D-65760 Eschborn,
(Germania)
Tel. (0049)-61.96-48.18.11
Fax. (0049)-61.96-418.85

Il programma **ArtStudio** è un ottimo tool di gestione delle immagini di tipo windows oriented. Funziona senza problemi con tutte le schede grafiche attualmente disponibili e, su richiesta, genera cataloghi dopo aver scandagliato hard disk, directory, file o interi CD alla ricerca di immagini. Supporta i seguenti formati: Alias, Anim, GIF, IFF, IFF-Deep, BMP, JPEG, Impulse, MacPaint, PBM, PCX, Rendition, PGM, Targa, PPM, SGI, Sunraster nonché Kodak-Photo-CD. Sono compresi moduli display per Amiga con chip-set ECS e AA o schede grafiche Retina o con software EGS o CyberGraphics. Le immagini in miniatura (thumbnails) sono di elevata qualità, grazie a elaborazioni incrociate di dithering e interpolazione. È possibile includere programmi di visualizzazione esterni; inoltre, grazie a una porta ARexx piuttosto potente, è possibile pilotare senza

continua a pagina 12

Tutto per EGS

Sono disponibili presso Helmut Hoffmann *(indirizzo: Rubenstrasse 4 - D-41063 Monchengladbach, Germany)* due programmi dedicati ai possessori di schede grafiche in standard EGS.

EGS-TV Professional 4.4 permette di gestire sequenze video catturate con i framegrabber VLab o IV 24. Si possono gestire sequenze multiple, per l'editing e il montaggio di piccoli filmati, inoltre è possibile interfacciarsi con Image FX per la generazione di effetti e transizioni speciali. E' possibile scambiare file direttamente con TVPaint ed XiPaint, inoltre è presente una comoda funzione di "blue screen keying" per la composizione di molteplici sequenze video come fossero layer animati.

EGS Photo Album Professional 3.5 è un software per l'archiviazione e la catalogazione di immagini espressamente dedicato alle schede EGS. La caratteristica saliente di questo prodotto è la capacità di creare semplici presentazioni, con tanto di animazioni, a partire dalla lista di file selezionata.

Entrambi i software si possono acquistare in offerta speciale per 65 DM, mentre i dischi dimostrativi... problemi il programma "dall'esterno". Il prezzo: 130. - DM

Motion Studios,
Wildermuthplatz 3,
D-28211 Bremen,
(Germania)
Tel. (0049)-241-24.99.66
Fax. (0049)-241-24.95.56

DevPac: Il noto assembler è ora disponibile nella versione 3.14. Oltre ad alcune innovazioni, fra le quali segnaliamo le funzioni di gestione dell'environment, sono presenti anche gli Include-files per Amiga-OS 3.1, 3.0, 2.1, 2.05 e 2.04. Il prezzo: 175. - DM

Impuls Mailorder,
Gutenbergerstr. 53,
D-50823 Kln,
(Germania)
Tel. (0049)-221-52.96.20
Fax. (0049)-221-51.02.620

Supporto sviluppatori Amiga: La Amiga Technologies ha riavviato da agosto l'"Amiga Developer Support Program" (ADSP). Chi fosse interessato a sviluppare hardware/software per Amiga, può richiedere la documentazione alla Amiga Technologies.
Amiga Technologies GmbH, Abteilung ADSP, Berliner Ring 89, D-64625 Bensheim, Tel. 0049-6251-1309-0, E-Mail: info@ADSP. Amiga. Tech.de
- ASIM CD-Filesystem 3.0: Il package contiene, oltre ad una versione completamente rivista del filesystem, il player per CD audio "AsimTunes" 3.0.
Quest'ultimo presenta un'interfaccia utente rinnovata e consente la lettura di dati audio digitali e il loro salvataggio in tre diversi formati.
Fra le novità segnaliamo le emulazioni CDTV e CD32 e il supporto trasparente dei Photo-CD Kodak e Corel, il che consente a programmi che non supportano questi formati ma che lavorano con il formato 24-bit-IFF, di caricare immagini di tipo Photo-CD. Naturalmente, tutto il software è ARexx compatibile.
Prezzo promozionale di 120. - DM, update: in anticipo 70. - DM, contrassegno 80. - DM.

Hirsch & Wolf oHG,
Mittelstr. 33,
D-56564 Neuwied,
(Germania)
Tel. (0049)-2631-83.99.0
Fax. (0049)-2631-83.99-31

Mouse a tre tasti: Il "Mega-Maus-Plus" dispone di microswitch e di una optomeccanica da 400 dpi di risoluzione. Piatto ed ergonomico, viene fornito con un cavo di collegamento di 2,4 m. Il prezzo è di circa 40 DM.

AB Union Elektronikhandels
GmbH,
Lise Meitner Str. 1,
D-85716 Unterschleiheim,
(Germania)
Tel. (0049)-89-32.11.033,
Fax. (0049)-89-31.74.957

Nuova hot-line di phase 5: Dal Imo agosto 1995 gli utenti dei prodotti phase 5 digital products hanno a disposizione un team di supporto potenziato ed estremamente competente. Dal 10 agosto inoltre, l'azienda di Wolf Dietrich (presente fra gli altri alla storica conferenza stampa di Francoforte del 30 maggio scorso) è raggiungibile anche via internet all'indirizzo:

`support@phase5.de`

phase 5 digital products,
In der Au 27, D-61440 Oberursel,
(Germania)
Tel. (0049)-6171-58.37.87
Fax. (0049)-6171-58.37.89

Enigma di Settembre... Ops.. di Ottobre a ruba!

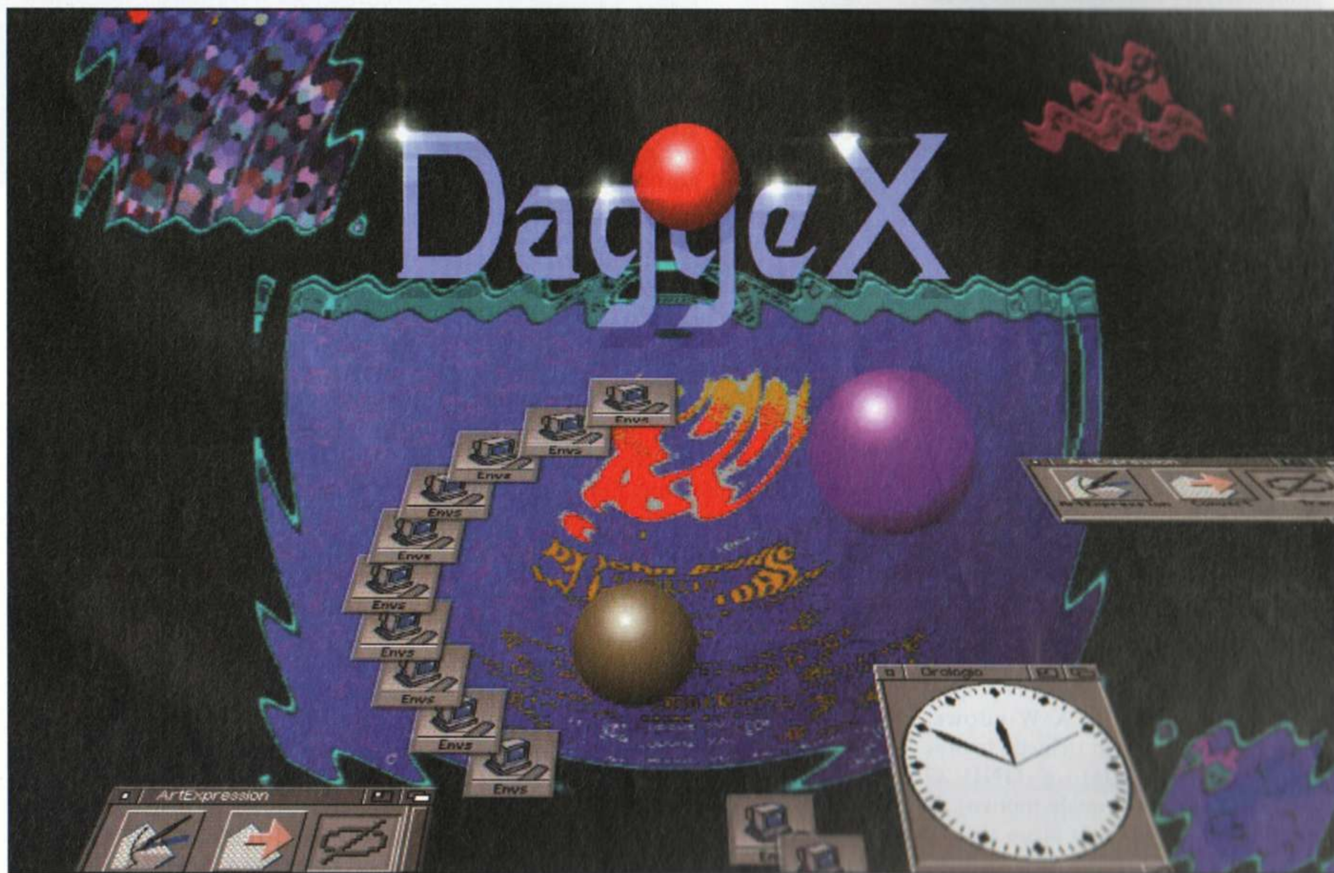
di Michele Iurillo

Sarà stata l'emozione a tradirci ma sul numero di Ottobre di Enigma abbiamo erroneamente scritto numero 68 (giusto) Settembre 1995 (sbagliato!). Ovviamente ci sono stati dei problemi nelle edicole ma il richiamo del numero da parte del distributore è stato posticipato permettendo una più lunga permanenza del prodotto in edicola. Ricordiamo che la versione CD ha la copertina gialla ed un cartoncino rosso mentre quella con il dischetto ha la copertina blu.
Attenzione: vista la incredibile ed irripetibile offerta, i numeri sono praticamente esauriti. Non vi preoccupate ci sono ancora qualche centinaio di copie a disposizione per l'acquisto degli arretrati. Vista la grande e presumibile richiesta **vi consigliamo di telefonare prima di effettuare gli ordini**. Per qualsiasi informazione:

G.R. Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano (Italy)
Tel. (02)38.01.00.30 (ore 10-12)
Fax. (02)38.01.00.28 (24h)
Email. yuri@skylink.it

Daggex un X-Windows server per Amiga

State per inoltrarvi nella prova pratica di un software molto particolare: un X-Windows server. Vale a dire un programma che permette di far "girare" X-Windows e relativi client su un normalissimo Amiga. Esistono due possibilità: DaggeX e AmiWin. In questa puntata ci occupiamo del primo.

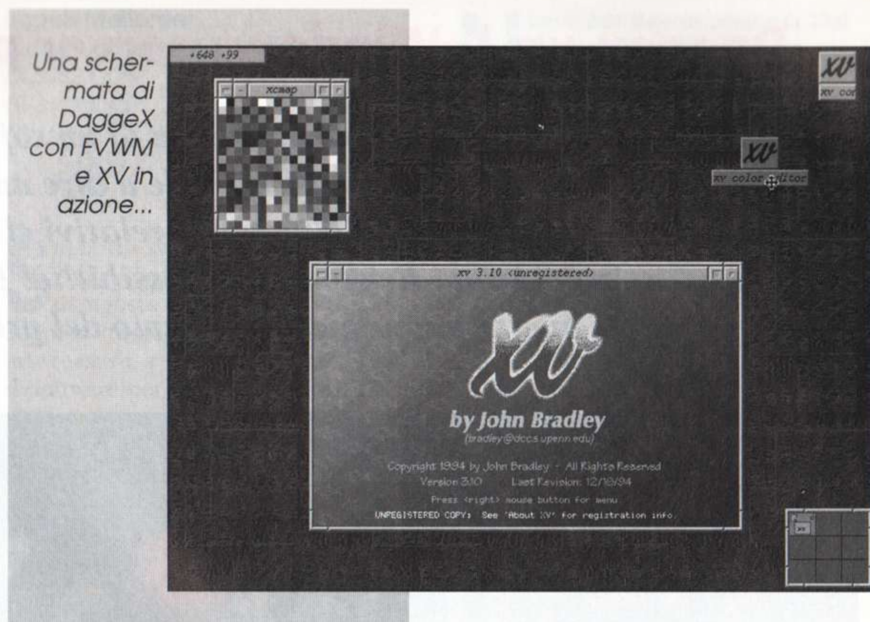


Speciale Unix (II)

di **Maurizio Bonomi**

Eccoci a parlare di un argomento un po' diverso dal solito. Proviamo ad analizzare un'alternativa al mitico Workbench (senza però levare di torno AmigaDOS) che ci offre molte perle informatiche: schermi virtuali, 8 bitplane e più, multitasking e tanto, tanto software. Questo nuovo (si fa per dire dato che è più vecchio del workbench stesso) ambiente operativo si chiama X-Windows. Per poterlo usare senza, appunto, dimenticare AmigaDOS e fratelli, abbiamo bisogno di un server, una sorta di emulatore software che permette di pilotare le interfacce di tipo X11R6 compatibili. Per Amiga esistono due ottimi programmi (nel circuito del Pubblico Dominio): DaggeX e AmiWin. Il primo (giunto e fermo alla versione 1.0 da un paio di anni, dato che il suo sviluppatore ha perso tutti i sorgenti e non può più continuarne lo sviluppo) è il primo tentativo (ben riuscito) di implementare l'interfaccia X su Amiga. Il secondo (AmiWin ver.2.16) è un server dell'ultima generazione e si può considerare come l'evoluzione di DaggeX. Dato che AmiWin viene distribuito in versione DEMO (ShareWare) abbiamo

appena ordinato la copia originale di questo software in modo da recensire entrambi i pacchetti separatamente e in maniera completa. DaggeX è, invece, completamente FreeWare ed è comunque un buon prodotto. Per chi non se la sentisse di spendere circa 100.000 lire per la registrazione ad AmiWin può sempre installarsi DaggeX e provare i brividi offerti da X-Windows. Per chi volesse, invece, un sistema X completo, esistono diversi server commerciali (tra cui il mitico X11R4 con Motif e altro) i cui prezzi sono un po' fuori dalla portata degli hobbisti. Un consiglio: prima di acquistare date un'occhiata a questo programma, non si sa mai!



Una schermata di DaggeX con FVWM e XV in azione...

Distribuzione e installazione

DaggeX è liberamente distribuibile e "downloadabile" da qualunque sito Aminet o BBS collegata (directory "gfx/X11").

Il pacchetto viene distribuito in tre archivi principali: DaggeXO_91.lha, DaggeXbin_1_0b.lha e DaggeX_-0_9libs.lha. Il primo archivio contiene l'intera distribuzione (ben 1.7 Mbyte di materiale compresso) composta da font (vettoriali e bitmap), librerie, alcuni client e il server; nel secondo troviamo l'upgrade sia del server sia di alcuni client (dalla versione 0.91 alla versione 1.0); nel terzo archivio vi sono le librerie runtime per la compilazione di client X-Windows. Quest'ultimo archivio richiede la presenza del compilatore GNU C (vedremo dopo per quale motivo). Il pacchetto non possiede alcun tipo di script di installazione ma solo un README con indicate le modalità di configurazione e partenza. Creiamo un cassetto denominato "DaggeX" e qui decomprimiamo tutti gli archivi, dopodiché dobbiamo aggiungere alcuni comandi nella user-startup oppure creare uno script di partenza. Nel nostro caso abbiamo preferito l'ultima ipotesi, più comoda e meglio controllabile. Una volta scompattato il tutto (nel nostro caso abbiamo preferito non decomprimere il terzo file) vi troverete davanti un tipico albero da workstation Unix. Oltre alle classiche subdirectory BIN, USR, LOCAL ed ETC troverete anche FONTS (contenente i font vettoriali e bitmap), INCLUDE (dove vengono memorizzate sia le pixmap sia le bitmap usate da X11), DEV dove verrebbero poste tutte le librerie contenute nel terzo archivio, e DOC contenente i file di documentazione di DaggeX e dei suoi client. Nella directory principale troviamo invece, l'eseguibile (denominato DAGGEX), uno script AmigaDOS chiamato STARTX (da usare per attivare l'intero emulatore), due file di configurazione (". Xauthority" e ". Xdefaults") e un file SYSTEM. TWMRC in cui risiede l'intera configurazione dell'ambiente X. E qui introduciamo l'argomento del prossimo paragrafo: il Window-manager. Ogni server X ha bisogno di un gestore di finestre (questa è la traduzione letterale del termine Window-Manager) che si occupi di fornire ai client una Graphics User Interface composta di finestre, gadget, pattern e bitmap varie. Con DaggeX viene fornito il più primitivo (ti pareva!) dei Window Manager: TWM. Ma se avete un po' di pazienza possiamo dirvi che non è il solo (in un certo senso) disponibile...

Window Manager

Come dicevamo, Daggex viene distribuito con un Window Manager un po' primitivo che non offre uno stile Motif-like ma bensì un look spartano e poco confortevole. Nonostante questo TWM è abbastanza veloce ed è un ottimo inizio. La configurazione di un Window Manager avviene tramite il suddetto file SYSTEM. *RC dove al posto dell'asterisco viene messa la sigla del software di gestione; ad esempio TWM, FVWM, OLWM e MWM. Il primo lo conosciamo, il secondo è il migliore Window Manager di pubblico dominio, il terzo è Open Look (quello delle workstation SUN) i cui sorgenti sono disponibili nel circuito PD e infine Motif (che non è di pubblico dominio e costa un occhio della testa !!). Il fatto che insieme a DaggeX non venga distribuito un Window Manager alternativo non preclude la possibilità di procurarselo in un secondo tempo. Grazie ad Internet e a tutti i servizi ad essa collegati possiamo accedere ad una miriade di siti con directory di supporto a LinuX o NetBSD e procurarci i sorgenti di FVWM o OLWM. Una volta fatto questo ci dobbiamo procurare l'intera distribuzione di GNU C ed installare il tutto sul nostro disco fisso (attenzione: si tratta di parecchi Megabyte!! E non è certo il compilatore più intuitivo della storia informatica!). Dopodiché basterà armarsi di un po' di pazienza e voglia di fare, e compilare i suddetti sorgenti. Nel caso si incontrassero difficoltà operative, sempre su Aminet, troviamo il file CompileX11.lha (directory "gfx/X11") che fornisce un valido supporto tecnico e una spalla su cui piangere nel caso non si riesca a cavare un ragno dal buco! Compilare per X11 non è un mestiere facile... anzi. Ma è molto divertente e soprattutto appagante. Provate ad immaginare software come NETSCAPE o ARENA (2 ottimi WEB browser) che, in teoria, non gireranno mai su Amiga, funzionare su uno schermo X-Windows gestito da un A4000 ! E magari qualche software dedicato

(CADLAB, SOFTIMAGE o altri costosissimi programmi X11) esportare il proprio display sulla nostra macchina!! In questo caso basta, appunto, DaggeX, un buon Window Manager, AmiTCP, un modem e una connessione SLIP o una rete Ethernet. DaggeX permette ad Amiga di aprire una porta (anzi un portone) a Unix e quindi ad una vera e propria valanga di software. L'unico sforzo richiesto all'utente Amiga è quello della compilazione dei binari. Nel nostro caso abbiamo subito fatto una prova pratica. Abbiamo preso da un sito LinuX-support i sorgenti di FVWM (versione 1.4) e li abbiamo compilati sul nostro Amiga...

La prova pratica

Prima di installare il tutto preoccupatevi di controllare se avete la libreria IXEMUL. LIBRARY nel cassetto LIBS:. Se non l'avete anche questa la potete trovare in AMINET! Dopo aver installato l'intero archivio vi esortiamo a leggervi con attenzione il file README in modo da configurare in maniera corretta lo script STARTX. All'interno di questo file batch troviamo alcune variabili d'ambiente e la linea di comando con cui viene lanciato DaggeX. Di solito può bastare una di questo tipo:

```
run daggex -fp $FONTPATH -auth
$XAUTHORITY -village -depth 8
-width 800 -height 600 -logo -
s 3
```

Come potete vedere DaggeX fornisce un ottimo supporto della scheda Picasso-II (in nostro possesso) pilotando direttamente il blitter CL5426 e permettendo, quindi, una buona velocità sia operativa sia di feedback. La compilazione di FVWM ci ha creato alcune difficoltà dato che nel nostro archivio non erano presenti né le bitmap né le pixmap richieste dal Window Manager. Per una descrizione accurata delle procedure di compilazione vi rimandiamo ad un prossimo appuntamento didattico (con il supporto tecnico del nostro Giuseppe Ligorio).

Per completare la prova in maniera esaustiva ci siamo procurati anche XV per DaggeX (si trova sempre su Aminet, sempre nella stessa directory) e XFIG. Il primo è un programma di visualizzazione immagini (con diverse opzioni di manipolazione e conversione) che supporta diversi for-

Questo è il nostro SYSTEM. TWMRC che aggiunge qualche opzione e migliora il look generale di questo Window Manager.

```
#
# $XConsortium: system.twmrc, v 1.8 91/04/23 21:10:58 gildea Exp $
#
# Default twm configuration file; needs to be kept small to conserve
string
# space in systems whose compilers don't handle medium-sized strings.
#
# Sites should tailor this file, providing any extra title buttons,
menus, etc.
# that may be appropriate for their environment. For example, if most of
the
# users were accustomed to uwm, the defaults could be set up not to deco-
rate
# any windows and to use meta-keys.
#
OpaqueMove
RestartPreviousState
DecorateTransients
TitleFont "-adobe-helvetica-bold-r-normal-*-120-*-*-*-*-**
ResizeFont "-adobe-helvetica-bold-r-normal-*-120-*-*-*-*-**
MenuFont "-adobe-helvetica-bold-r-normal-*-120-*-*-*-*-**
IconFont "-adobe-helvetica-bold-r-normal-*-120-*-*-*-*-**
IconManagerFont "-adobe-helvetica-bold-r-normal-*-120-*-*-**
ClientBorderWidth 6

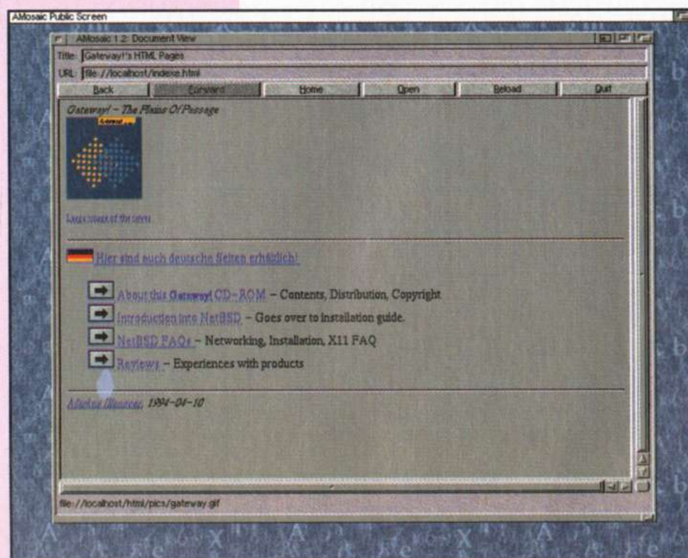
Color
{
  BorderColor "black"
  DefaultBackground "SkyBlue2"
  DefaultForeground "black"
  TitleBackground "SkyBlue2"
  TitleForeground "black"
  MenuBackground "SkyBlue2"
  MenuForeground "black"
  MenuTitleBackground "black"
  MenuTitleForeground "SkyBlue3"
  IconBackground "SkyBlue2"
  IconForeground "black"
  IconBorderColor "black"
  IconManagerBackground "SkyBlue2"
  IconManagerForeground "black"
}
#
# Define some useful functions for motion-based actions.
#
X
MoveDelta 3
Function "move-or-lower" { f.move f.deltastop f.lower }
Function "move-or-raise" { f.move f.deltastop f.raise }
Function "move-or-iconify" { f.move f.deltastop f.iconify }
#
# Set some useful bindings. Sort of uwm-ish, sort of simple-button-ish
#
Button1 = : root : f.menu "defops"

Button1 = m : window|icon : f.function "move-or-lower"
Button2 = m : window|icon : f.destroy

Button1 = : title : f.function "move-or-raise"
Button2 = : title : f.raiselower

Button1 = : icon : f.function "move-or-iconify"
Button2 = : icon : f.iconify

Button1 = : iconmgr : f.iconify
Button2 = : iconmgr : f.iconify
#
# And a menus with the usual things
#
menu "defops"
{
"Default Menu"    f.title
"Iconify"         f.iconify
"Resize"          f.resize
"Move"            f.move
"Raise"           f.raise
"Lower"           f.lower
""                f.nop
"Focus"           f.focus
"Unfocus"         f.unfocus
"Show Iconmgr"    f.showiconmgr
"Hide Iconmgr"    f.hideiconmgr
""                f.nop
"Kill"            f.destroy
"Delete"          f.delete
""                f.nop
"Restart"         f.restart
"Exit"            f.quit
}
```



La home page locale del Mosaic incluso in Gateway CD

mati, tra cui molti tipici del mondo UNIX (tra cui Sun RASTER, UTAH Raster RLE, PDS VICAR e, guarda caso, X11 bitmaps) mentre il secondo è un programma di disegno vettoriale un po' spartano, ma potente e soprattutto GRATIS! Questi due programmi sono molto importanti per concludere la prova di DaggeX in quanto nell'archivio originale non viene fornito alcun client aggiuntivo. La prova software ha rivelato quanto sia fondamentale possedere ingenti quantità di RAM allocabile. XV insieme a DaggeX e FVWM si "mangiano" più di 8 Mbyte di RAM (il consumo cresce in maniera iperbolica se si caricano immagini un po' abbondanti) e questo preclude l'uso di tale sistema su macchine poco "pompate". In mancanza di RAM si può sempre contare sulla memoria virtuale offerta da VMM versione 3.1 che risulta perfettamente compatibile con DaggeX e suoi client. Durante la prova non abbiamo riscontrato alcun problema né di funzionamento né di compatibilità. DaggeX gira in perfetto multitasking con Amiga e basta il tradizionale Amiga-M per passare dallo schermo X ad AmigaDOS e viceversa. E' qui che troviamo la vera rivoluzione di DaggeX: la possibilità di usare programmi scritti per un altro ambiente operativo senza dimenticare AmigaDOS. Infatti è importante sottolineare il fatto che DaggeX deve essere lanciato da una finestra CLI (con il comando RUN) e che anche tutti i suoi client vengono gestiti e controllati da una finestra AmigaDOS! Da non dimenticare che ogni client va "staccato" dalla CLI (sempre tramite il comando RUN) dato che non possiede, al suo interno, la struttura multitasking di AmigaDOS. Inoltre bisogna ricordarsi di mantenere un stack un po' elevato (circa 200000) per evitare le solite GURU a raffica! Noi abbiamo sfruttato le potenzialità di FVWM e abbiamo creato un menu personalizzato che permette di richiamare tutti i client presenti in /DAGGEX/BIN/ senza dover passare per forza dalla CLI di Amiga. In teoria potremmo pure compilare un X-Terminal e lanciare sia i client sia i programmi AMIGA (!!!) da una shell sotto X-Windows. Niente male, non trovate?
Ricordatevi solo che i path dei file non seguono più lo schema di AmigaDOS ma quello di UNIX. Ad esempio, se installiamo XV nella directory BIN, il comando corretto per una sua chiamata da X sarà:

```
/DaggeX/bin/XV; occhio alle
maiuscole/minuscole...
```

Per quanto riguarda l'uso e abuso del nuovo ambiente operativo non abbiamo niente di cui lamentarci; DaggeX è abbastanza veloce (anche se FVWM è un po' pesantuccio) nonostante sia una versione compilata per processore 68020. Sconsigliamo, comunque, un suo uso su sistemi un po' limitati (tipo 1200 con 68020 a 14 Mhz e niente FAST RAM). Non abbiamo potuto provarlo con grafica nativa (tra l'altro non si parla di una sua compatibilità AGA) anche perché riteniamo che un X-Windows a 2 colori sia un po' penoso. Nel caso abbiate un processore un po' scarso, poca RAM e nessuna scheda grafica consigliamo di tenere stretto TWM ed evitare client impegnativi (come ad esempio il succitato XV). TWM ha dalla sua parte un modesto consumo di RAM (circa la metà di FVWM), funziona bene anche senza schede accelerate ed è (particolare da non trascurare) già bello che compilato. Dobbiamo comunque ammettere che DaggeX possiede molte pretese in campo hardware e non è un prodotto per smanettoni proveniente dalla DOOM-mania, ma un perfetto emulatore X-Windows per tutti gli Unix depressi. Abbiamo visto girare DaggeX in uno schermo 1280 x 1024 8 bit e vi assicuriamo che è proprio un "bel vedere"!

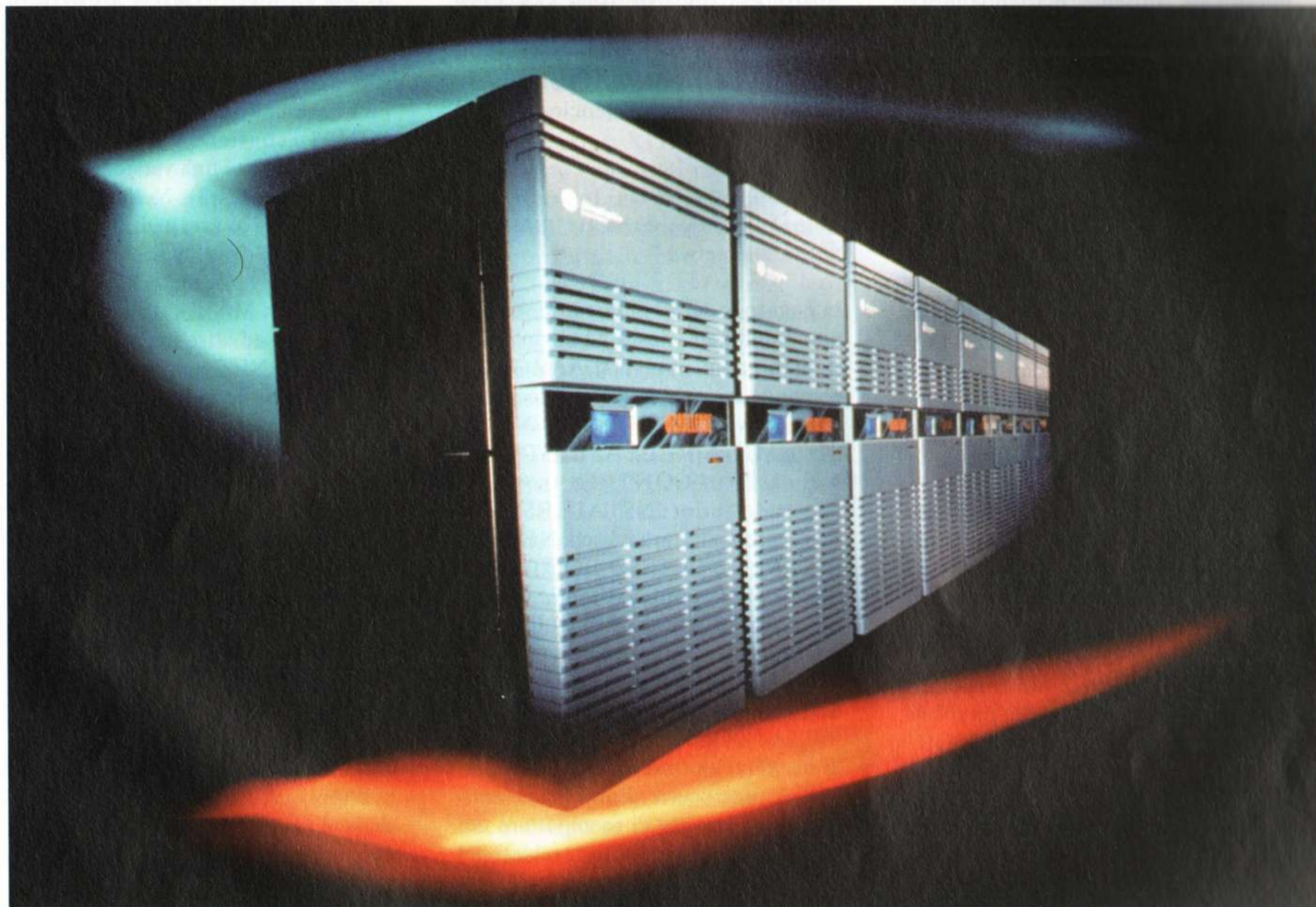
Concludiamo

Il giudizio finale per questo programma non può che essere positivo anche se purtroppo le nostre (poche) perplessità non avranno alcun riscontro, in quanto lo sviluppo di DaggeX è fermo da un paio di anni. Questo a causa di una disgrazia informatica capitata all'autore... durante l'installazione di NetBSD. Ora Kari Mettinen (così si chiama l'autore) possiede un bel sistema BSD ma si è mangiato tutti i sorgenti di DaggeX. E' anche per questo motivo che se volete installare NetBSD vi esortiamo a seguire con molta attenzione gli articoli del nostro Roberto Bisconcini. Non si sa mai! Le uniche pecche che abbiamo riscontrato in DaggeX sono: la velocità operativa (comunque buona) potrebbe essere più elevata e la strana incompatibilità con alcuni CD filesystem. In quest'ultimo caso DaggeX diventa instabile e si "incarta" facilmente. In attesa dell'arrivo in redazione di AmiWIN, DaggeX può essere visto come un'ottima palestra in cui farsi i muscoli per nuove, future avventure nel mondo di X-Windows. Fatevi un giretto e provate anche voi il brivido di "controllare" una workstation UNIX direttamente sulla scrivania di casa vostra! Senza, però, possederne alcuna! E allora... buon X-Windows a tutti voi.



NetBSD su CD

Continua la serie di articoli dedicati al più grande sistema operativo del mondo. Questa volta abbiamo provato un prodotto dedicato a chi vuole installare NetBSD e non vuole finire in casa di cura!



Gateway!

di **Roberto Bisconcini**

La GTI GmbH in collaborazione con la Schatzruhe ha prodotto il CD Gateway! volume 1, realizzato da Markus Illenseer. Il CD è rivolto agli appassionati degli ambienti UNIX-Like, infatti si tratta di una raccolta di tutto il materiale relativo a NETBSD per Amiga più altri programmi. Troviamo infatti, oltre a NetBSD, anche la versione demo del pacchetto AmiTCP per la connessione TCP/IP e alcuni programmi per il networking: SERNET, il più famoso PARNET, una manciata di applicativi per l'emulazione di terminale ed altro ancora.

Il pacchetto ci è pervenuto direttamente dal distributore italiano senza alcun tipo di documentazione cartacea. Infatti tutto ciò che serve è contenuto nel CD (come leggerete più avanti). L'aspetto esterno della confezione è gradevole e rispetta pienamente i canoni stilistici della produzione teutonica (l'essenziale e niente più!).

Il contenuto

Il CD consultato da Workbench è ben strutturato, infatti all'apertura dello stesso troviamo un cassetto denominato "Amiga" ed il canonico file README (che spesso nessuno legge!). Una volta aperto il cassetto Amiga troviamo 4 directory MORETEXTS, CONTRIB, NETWORK, ARCHIV, una versione di AMosaic-NoNet chiamata in questo caso semplicemente Mosaic e per chi conosce il tedesco il file LIESMICH ossia il README in versione teutonica. Il file README è in formato AmigaGuide ed è diviso in INFORMATION, dove troviamo alcune utili informazioni sull'utilizzo del CD, LEGAL che contiene le note legali relative alla copia e all'uso di Gateway (l'autore permette di duplicare il contenuto del CD sia in parte sia completamente, ma non per scopi commerciali), ABOUT GATEWAY dove leggiamo informazioni su cosa contiene il CD, ABOUT NETBSD dove l'autore si scusa di non essere riuscito a tradurre il manuale di installazione di BSD in inglese e in cui ci informa comunque che le FAQ (frequently asked questions) relative a BSD sono in inglese e che la documentazione originale su NETBSD (che è contenuta nel file "install. Amiga") è anch'essa in inglese, infine in ABOUT PD troviamo alcune informazioni sul software di pubblico dominio. Nel primo testo INFORMATION l'autore fa riferimento ad un "clickme.first" che pur esistendo ed essendo comunque di una certa rilevanza (permette di creare degli assign temporanei necessari per l'utilizzo del cd) non ha però un'icona e quindi per eseguire lo script di install si dovrà procedere da shell (ammesso che si possieda l'installer Commodore) secondo la seguente sintassi:

```
installer cd0:AMIGA/CLICKME.
FIRST
```

Una volta eseguito l'installer, ed assegnato il volume temporaneo in CD0:AMIGA/, esso stesso vi indicherà poi a quale directory rivolgere primariamente la vostra attenzione: il drawer CONTRIB. In CONTRIB troviamo le directory contenenti i file che servono all'utilizzo del CD: la MUI (Magic User Interface) che è indispensabile per utilizzare il Mosaic con cui potrete leggere il CD install, le FAQ (Frequently Asked Questions) uniche parti in inglese del testo HTML incluso, AMICDROM un filesystem per cdrom (decisamente inutile in quanto se state leggendo il contenuto della directory contrib avete già un cd filesystem installato...), HWpost una directory contenente la post.library con i programmi che la sfruttano, una serie di utility che permettono di attivare più processi postscript (fino ad esaurimento della ram disponibile), GHOSTVIEW (altra utility per il postscript), POST186 (sempre per il postscript) e infine lo script TESTBSD per testare il funzionamento di NetBSD. Consigliamo più correttamente il lancio da shell con il comando:

```
loadbsd -b -c 4000 (o altro
Amiga) -m (quantità di RAM in
Kb) cd0:netbsd
```

in quanto lo script di test è generico e non è detto che riesca ad inizializzare il sistema su qualsiasi AMIGA. Il comando loadbsd lo potete trovare in "Gateway:HOME/FTP/PUB/NETBSD-AMIGA/RELEASE/UTILS/". Nel cassetto CONTRIB troviamo ancora lo script INSTALLBSD che serve a scompattare i dischi NETBSD INSTALL e NETBSD BOOT necessari per il setup del sistema. Questo permette di avere un'installazione minima per montare correttamente il CD-ROM ed utilizzare così NETBSD. Per ultimo l'installer CONFIGMETATOOLS che "permetterebbe" di installare correttamente il METATOOL, una specie di multiview evoluto che permette di scompattare dei file oltre che leggere i testi salvati nel suo formato (ad esempio il file "install.amiga" su cui si trova la versione inglese del manuale di NETBSD). Dobbiamo ammettere di non essere riusciti ad utilizzare il METATOOL per la lettura del file install.amiga in quanto manca anche per questo l'icona relativa e da shell il programma non riconosce il formato testo. Ma non preoccupatevi... si può comunque recuperare il file ascii di install. Amiga sotto il nome di install.000 che si trova nel cassetto MORETEXTS/ENGLISH. Lo potrete quindi stampare ed utilizzare per installarvi NETBSD (se non avete il numero di OTTOBRE di EAR!). Dopo aver analizzato il cassetto CONTRIB ed eseguito il config del METATOOL si può ora fare un giretto per le altre directory contenute nel cassetto AMIGA; nel drawer NETWORK troviamo AMITCP INSTALL in cui è presente la demo di AmiTCP (serve per la connessione via modem ad Internet) contenente anche un tool per generare un local host con tanto di protocollo SLIP che permette al nostro amiga di connettersi alla rete di un server UNIX (accedendo, così ad Internet). Troviamo anche il cassetto PARNET contenente l'omonimo programma preinstallato pronto per la connessione ad un altro Amiga. Inoltre in AMIGA troviamo anche il cassetto ARCHIV caratterizzato da svariate subdirectory contenenti dei programmi di comunicazione: la prima, TERMINAL, contiene gli emulatori di terminale tra cui una versione recente del TERM (la 4.3). Nella subdirectory TCP troviamo dei client di AmiTCP utili per la connessione ad Internet come Amipop (un tool per l'E-MAIL in MAIL), dei client per la navigazione ed altro ancora. In PARNET e SERNET troviamo rispettivamente molte versioni sia del Parnet sia del Sernet; nel cassetto MAIL dei mail reader per Internet come l'Amiga Elm, in MLINK troviamo MLINK, un utility che permette di connettere il vostro Amiga ad un host connesso a Internet ed utilizzare un account slip senza effettivamente possederlo (ammesso che abbiate la possibilità di connettere il vostro Amiga ad un server connesso ad Internet); in ENVOY e SANA-II il necessario per gestire i rispettivi software di rete; in DEVELOP troviamo il materiale di sviluppo per la creazione di utility dedicate alla connessione SLIP o PPP (non è molto ma è sempre meglio di niente); in DNET una serie di tool per la connessione seriale di Amiga con sistemi UNIX ed infine il cassetto NOS in cui trovano posto dei tool da usare con AmigaNOS. In ognuna delle directory sopra elencate esiste un file amigaguide purtroppo privo di icona. Quindi, se volete farne uso, dovrete, per ogni directory, eseguire da shell il comando:

```
amigaguide readme.guide
```

Vi facciamo presente che per utilizzare i file amigaguide per la scompattazione e la lettura dei readme (relativi ai file contenuti nelle directory) dovrete sia eseguire l'install CLICKME. FIRST sia configurare correttamente, ed in modo expert (non novice user, per carità!), il CONFIGMETATOOL del cassetto CONTRIB.

NetBSD ?

Il CD, oltre ad essere una raccolta esaustiva di tutto ciò che si può volere per fare del nostro Amiga una macchina UNIX, in realtà è una comoda scappatoia all'installazione di NETBSD; infatti per chi possiede un A4000 con CD-ROM ATAPI, un A3000, una A2091, una GVP SCSI serie II o una WARP ENGINE con connesso un CD-ROM SCSI, il gioco è fatto; vi basterà leggere con il Mosaic (quello incluso nel CD) il testo INSTALL CD per sapere come montare il volume sotto NETBSD, dirottarne il path della root e lanciare quindi NETBSD con il comando "loadbsd". Mosaic sarebbe stato molto comodo per l'installazione completa su hard disk di NETBSD ma purtroppo se non si conosce il tedesco risulta quasi del tutto inutile; infatti, fatta eccezione per il testo INSTALL CD il resto del manuale è totalmente in tedesco. Mosaic risulta comunque comodo per la lettura delle FAQ (che sono in inglese), ed anche delle REVIEWS (anch'essse in anglosassone); per l'installazione vi dovrete rifare o allo scorso numero di EAR o al file INSTALL.000 (appena accennato). Abbiamo provato il CD con un A3000, CD-ROM, 8 Mb di FAST. NetBSD ha funzionato correttamente ma non siamo riusciti a testare X-Windows perché la memoria del 3000 non era sufficiente per contenere nulla oltre a NETBSD. Tenete presente poi che se utilizzate NETBSD dal CD non esisterà la partizione di SWAP e quindi la memoria fisica verrà inevitabilmente sovraccaricata dai processi. Ricordatevi comunque che nel caso voleste installare NETBSD sul vostro hard disk, il CD contiene tutti i pack originali di installazione sia di NETBSD sia di X11R6 per BSD. Vale la pena di ricordare a tutti gli utenti un po' "esigenti" che per installare NETBSD sul proprio hard disk, Gateway! mette a disposizione tutti gli archivi originali della BERKELEY DISTRIBUTION nella directory:

```
CD0:HOME/FTP/PUB/NETBSD-AMIGA/RELEASE/
```

qui tutti i pack sono suddivisi in subdirectory. A chi volesse installare, quindi, un sistema realmente completo, consigliamo di dare più di un'occhiata al contenuto della directory NETBSD-AMIGA.

La directory NetBSD-Amiga

Questa è la directory più importante di tutto il CD, è suddivisa in più subdirectory e ne consigliamo la consultazione con un filemanager tipo Directory Opus (o DiskMaster se siete nostalgici). Si articola in sei subdirectory: CONTRIB, DOCS, EXPERIMENTAL, KERNEL, RELEASE e TOOLS. Pur ammettendo la difficoltà di lettura anche con un editor tipo CED, vi consigliamo di consultare i file . INDEX contenuti in ogni directory in modo da sapere l'esatta estensione dei file che dovrete scompattare per installarvi il pack completo NETBSD & X11R6. Questo perché i nomi sono stati modificati nel passaggio dai server della BERKELEY al CD. Spesso, infatti, quando si recupera un file che ha un nome molto esteso attraverso Internet, lo si riceve rinominato e privo delle estensioni .gz o .tar che sono gli identificatori del tipo di compressione utilizzato. Questo può essere un problema in quanto i tool di decompressione richiedono che i file finiscano con l'estensione prevista per poterli decomprimere. La directory CONTRIB contiene a sua volta la subdirectory X11 nella quale troviamo gli archivi di X-Windows ed alcuni client compilati da usare con X11R6. I file sono in formato .gz anche se nel nome, come vi dicevamo prima, non compare l'estensione e quindi prima di essere scompattati dovranno essere rinominati con l'estensione .gz. Una volta scompattati otterrete i file .tar da decomprimere a loro volta con il comando UNTAR. Ritornando alla directory CONTRIB, possiamo trovare alcuni client per NetBSD anch'essi compressi nello stesso modo. La directory DOCS è divisa in due subdirectory; NETBSD-AMIGA-FAQ e NETWORKING-FAQ in cui sono contenute tutte le Frequently Asked Questions riguardo ai due argomenti. Troviamo inoltre, un po' sparsi, altri testi che possono comunque risultare utili come riferimento all'installazione. La directory EXPERIMENTAL contiene varie versioni modificate del kernel di NETBSD per rendere visibili molte periferiche senza installare driver aggiuntivi. Contiene anche i driver per molte schede grafiche (tipo Picasso-II o Retina). La directory RELEASE contiene il pacchetto completo di NetBSD ed è divisa in quattro subdirectory: BINARY a sua volta suddivisa in BAE10, COMP10, ETC10, GAMES10, MAN10, MISC10, TEXT10 che contengono i binari da installare, FLOPPIES che contiene le image dei dischi di install e di boot, SECURITY in cui è contenuto il permesso di esportazione dagli USA del materiale dell'archivio di BSD (con il checksum relativo) ed infine UTILS in cui si trovano i comandi LOADBSD e RAWWRITE sia scompattati sia negli archivi .gz originali. Per ultima ma, non meno importante, in NETBSD-AMIGA troviamo la directory TOOLS che contiene il BERKELEY FAST FILE SYSTEM per montare i volumi di NETBSD sotto AmigaDOS, due versioni differenti del comando LOADBSD (la 2.9 e la 2.10), la IXEMUL. LIBRARY, il file LHA_E138. RUN (un file autoestraente che contiene LHA), SPLIT. LZH e JOIN. LZH con i relativi sorgenti ed altre utility.

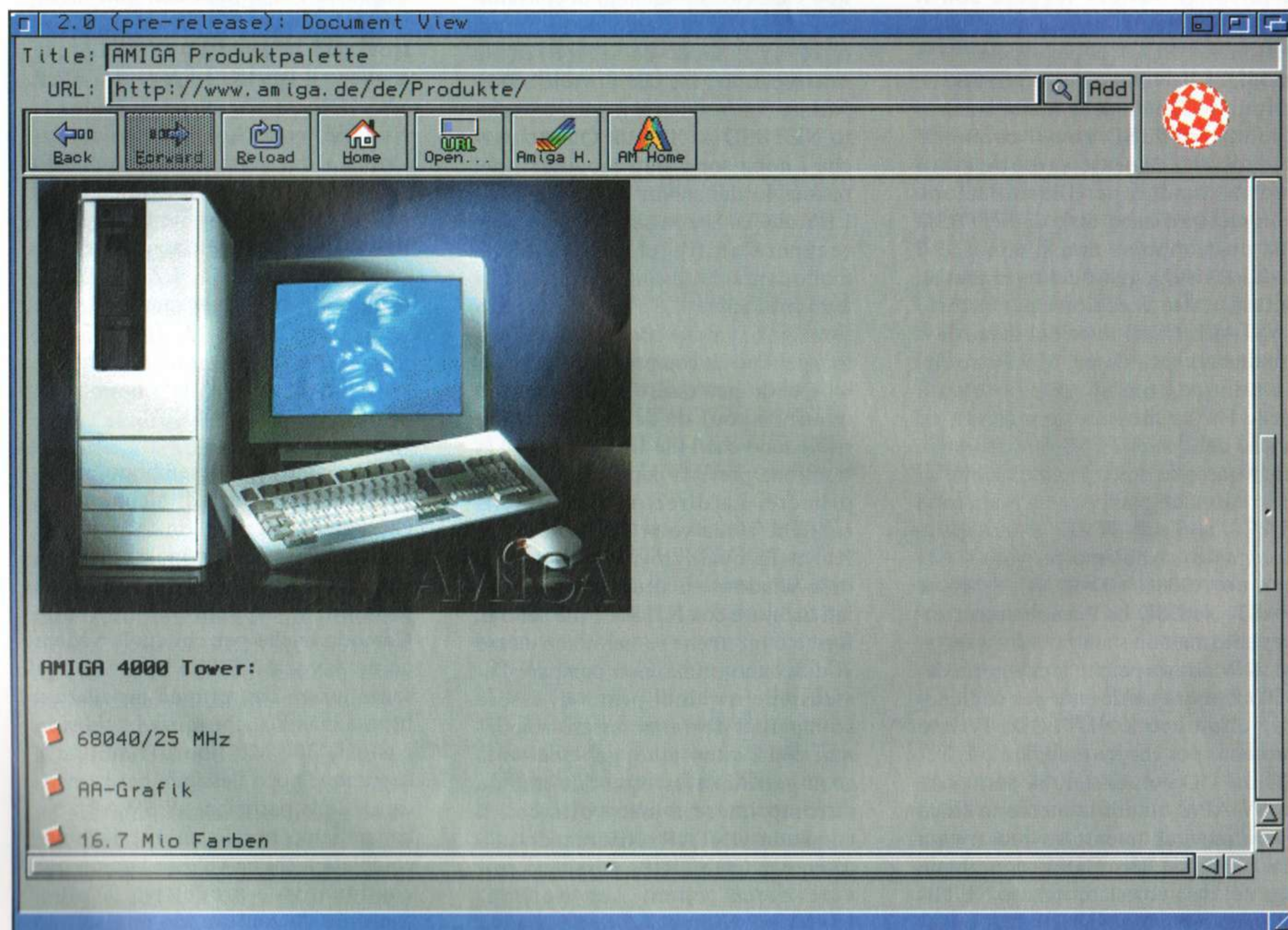
Conclusioni

Il CD Gateway! ci è sembrato, nonostante la mancanza di alcune icone che avrebbero reso l'installazione e l'utilizzo più confortevole, un buon prodotto, rivolto a nostro parere, ad un'utenza esperta e motivata. Comodo anche per chi vuole vedere come lavora NETBSD su Amiga senza essere costretto ad installare il tutto e quindi anche senza i fatidici (e costosi) 200 Mb liberi (risultando comunque poco flessibile per la mancanza della partizione di SWAP). Ne consigliamo perciò un'installazione completa a chi ne volesse fare un uso continuativo e produttivo. D'altro canto il CD contenendo non solo la distribuzione completa sia di NETBSD sia di X11R6, ma anche molti client dedicati, risulta uno strumento utile per chi vuole un sistema UNIX-Like completo. Inoltre è incluso molto altro software (non propriamente dedicato al mondo Unix) che è o può essere utile a chiunque. Il CD è stato gentilmente fornito da C.A.T. M. U. si ringrazia Ferruccio Zamuner per la sua disponibilità.



Back For The Future

La Fenice è definitivamente risorta, almeno sulle reti. "Ritorno per il futuro" è il motto che caratterizza il nuovo server WWW allestito in Germania (e, per ora, solo in tedesco) dalla Amiga Technologies a supporto della rinata linea Amiga. Un sito da centinaia di collegamenti al giorno...



Speciale Telematica (III)

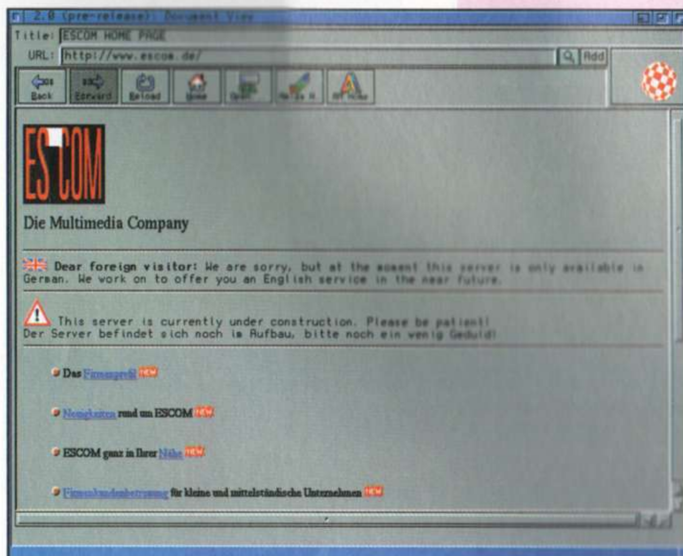
di **Stefano Epifani** e **Francesco Munda**

Parafrasando il titolo del famosissimo film di fantascienza, Amiga ritorna da protagonista anche su Internet, laddove per anni ha prosperato aleggiando in newsgroup, conferenze IRC, mailing list, siti FTP distribuiti, ASDP network ecc.

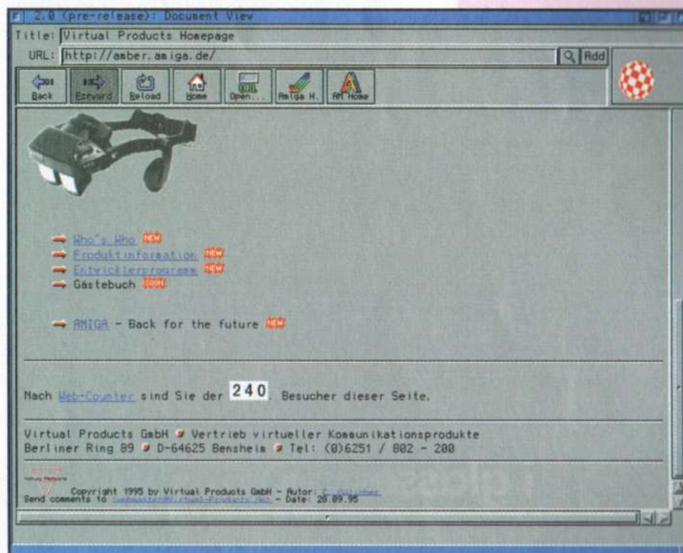
E il ritorno è in grande stile. Dopo tre soli mesi di febbrile attività, già i primi frutti cominciano ad arrivare a tiro dei browser degli amighisti di tutto il mondo. Amiga Technologies forse sta praticando una politica dei prezzi discutibile, ma non si può dire che i nostri amici tedeschi siano rimasti con le mani in mano. Il primo A1200 del nuovo corso è uscito dalle catene di montaggio di Bordeaux (Francia) solo l'11 settembre, e a distanza di venti giorni, ecco apparire finalmente online il server WWW di supporto. Lo diciamo subito: di strada da fare ce n'è ancora davvero tanta. Ma in questo momento, durante la corsa alla produzione, soprattutto in vista di Natale, ogni piccolo segnale di impegno è solo l'eco di uno sforzo gigantesco.

Con bussola e sestante...

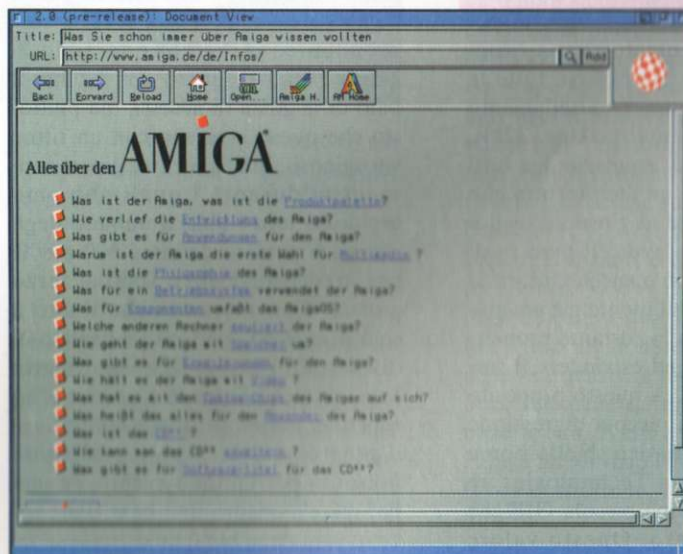
Come al solito, ecco subito le coordinate per i naviganti: "http://www.amiga.de".
Niente di più facile, come nella migliore tradizione! Il sito, che in realtà si chiama "alice.amiga.de", è proprio un Amiga, e serve i documenti attraverso l'ottimo server shareware AWS 0.96 (Amiga Web Server, disponibile presso "ftp://www.omnipresence.com/amosaic/ftpdir" o su Aminet in "ftp:/pub/aminet/comm/tcp"). Per inciso, curiosando tra numeri IP a caso, ci siamo imbattuti nei nomi reali dei server: c'è tutta la "linea" di chip custom di Amiga. Il sito WWW è Alice, mentre esistono anche Lisa, Agnus, Amber (questo è il server di Escom), Denise, Buster, Akiko, Ramsey e DMAC. Con questo schieramento ci sono ottime probabilità che la AT intenda potenziare la presenza su Internet, magari ricostruendo il leggendario CATS e il network ADSP.
Le prime due notizie che ci accolgono una volta approdati sul server sono tutto sommato deludenti: la prima è che le pagine sono solo in tedesco (argh!), ma che a breve sarà online la versione inglese, e la seconda che l'albero delle pagine è ancora in fase di costruzione, e alcuni link ancora non sono attivi. In fin dei conti era qualcosa di prevedibile - visto il nazionalismo tipicamente germanico e lo scarso tempo avuto dagli operatori.
L'ostacolo della lingua, in fondo in fondo, non è insormontabile. Con una buona conoscenza dell'inglese e almeno di alcuni termini tecnici in tedesco (magari derivanti dallo "studio" di riviste teutoniche quali l'eccellente "Amiga Magazin"), la comprensione degli argomenti non è impossibile. Festplatten (dischi rigidi), Betriebssystem (sistema operativo) e Produktpalette (gamma di prodotti) sono tutto sommato intuibili, come traduzioni; senza contare i termini universali come RAM, multimedia, chip ecc.
Il sito presenta diverse sezioni, tutte sufficientemente sviluppate, che hanno la piacevole caratteristica di sembrare indirizzate ad un pubblico non-amighista. Infatti, proprio per la loro natura quasi di "presentazione" del prodotto (dopo dieci anni di presenza!) sembrano voler introdurre in nuovi mercati e ambienti ciò che per troppo tempo è stato ignorato da troppe fasce d'utenti. E questo, pare-



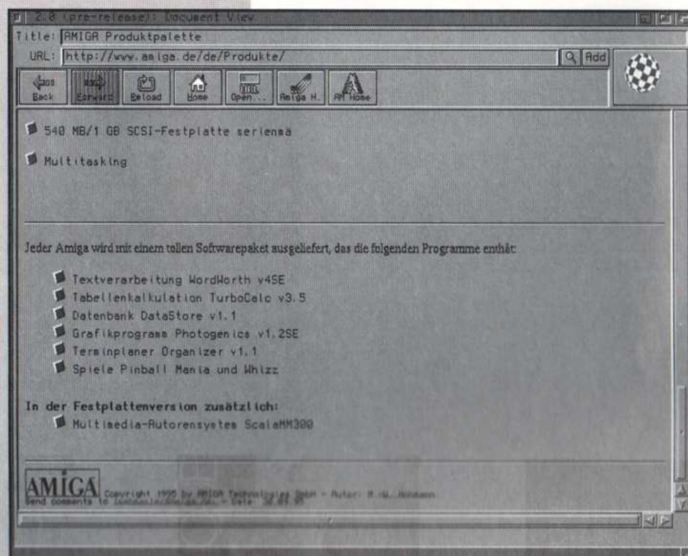
Ecco il sito dell'Amiga Technologies. La pagina è in tedesco ma la traduzione in inglese sarà disponibile entro pochi giorni.



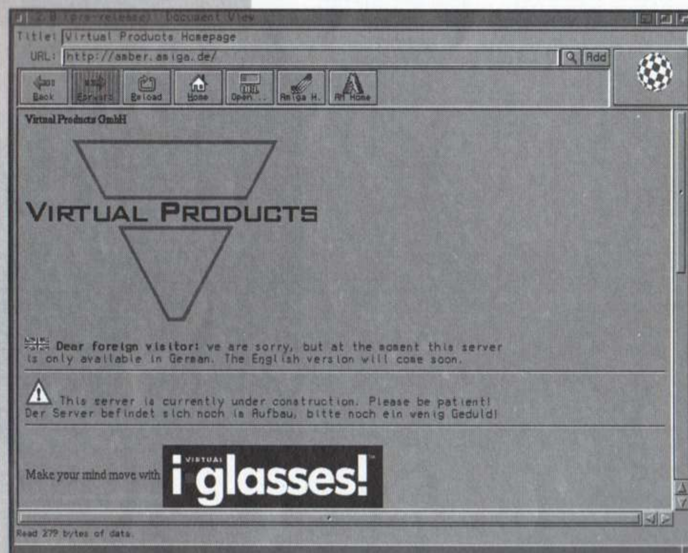
Ci sono tutte le specifiche dei prodotti della casa di Bensheim



Non è molto facile da intendere ma è bello sapere che c'è.



La pagina della Amiga Technologies è raggiungibile anche direttamente da quella di Enigma Amiga Run.



Tutte le informazioni tecniche sono a disposizione di chi si pone in contatto.

re personale, non è che un bene. Finalmente un po' di pubblicità per attirare NUOVI utenti, oltre a riconfermare i vecchi. Attraverso tutte le pagine c'è un continuo martellamento di termini quali multitasking, 32bit, multimedia, video, animazioni, e tutti quegli aspetti di un'architettura che fanno tanto trend al giorno d'oggi e che noi abbiamo avuto il piacere di usare da anni. Non mancano informazioni utili anche all'utente già amighista, e soprattutto la costante promessa di potenziare ed espandere il server al più presto. A questo proposito occorre fare una piccola digressione di carattere statistico. Nella home page della Amiga Technologies, in fondo, compare una piccola GIF che indica un numero. Questo valore viene prelevato da un sito esterno e indica il numero di volte in cui la pagina è stata richiesta. Il fatto sorprendente, anche considerando la giovane età del server, non è tanto il paio di migliaia di accessi, ma piuttosto che questi crescano con un ritmo vertiginoso. Infatti, nei tre giorni consecutivi durante i quali abbiamo esplorato tutti i link, il numero degli accessi è passato da circa 600 a 800, per arrivare ad oltre 1000 al terzo giorno. Considerando che il sito è solo in tedesco - per ora - il risultato è di incredibile valore e significato. Vuol dire che l'utenza è ancora lì ad aspettare mosse ufficiali, a controllare il progresso dei lavori, a pazientare fiduciosa per l'ultimo evento. In una parola, c'è ancora una base d'utenti, ed è dannatamente fedele.

Ciò alla Escom lo sanno, e bene; è per questo che vediamo come un segnale estremamente positivo l'"affacciarsi" di AT sulla rete con una politica così disponibile e aperta. Il webmaster (la persona responsabile della manutenzione delle pagine) ha risposto nel giro di una giornata - e con formidabile cortesia - ad una nostra e-mail riguardo un broken link in una delle pagine. Chi si ricorda di una tale disponibilità durante la gestione Commodore?

Sezioniamo le sezioni

Soltanto due link sono attivi, e di questi il primo è duplicato nella seconda sezione. Le due risorse attualmente disponibili riguardano la gamma di prodotti - e una loro breve descrizione tecnica - e delle informazioni generali su Amiga. Nella prima troviamo immagini e dettagli tecnici delle due macchine che per prime lasceranno le catene di produzione. Ovviamente per il momento sono ancora le "vecchie" macchine della generazione AGA; e, sebbene il 1200 sia rimasto identico (anche se la promessa di inserirci un 68030 e FastRam di serie è più che concreta), il 4000T presenta quel minimo di aggiornamento che gli utenti aspettavano come dovuto. Un controller SCSI/II, una serie seria di slot ZIII, un bel po' di RAM di serie e un HD degno di tale nome sono delle aggiunte che la maggioranza degli osservatori ritenevano indispensabili e ottime al contempo.

Anche in questa parte è posto l'accento sulle caratteristiche uniche di Amiga, e si insiste particolarmente riguardo la validità della piattaforma come tool di sviluppo e post-produzione video.

In fondo alla pagina, una succulentissima lista del software che verrà venduto insieme alle macchine. Una volta letti i titoli ci siamo istantaneamente ricreduti sul prezzo non proprio popolare al quale verranno commercializzate le macchine. A conti fatti, il valore del software fornito di serie è impressionante, e nel caso dell'A1200 potrebbe tranquillamente valere da solo tutta la macchina.

- WordWorth 4.0 SE (superbo word processor)
- TurboCalc 3.5 (ottimo spread sheet - ricorda Excel)
- DataStore 1.1 (database - recensito in EAR 68)
- PhotoGenics 1.2 SE (grafica e foto-

E-Tech Bullet E288MX

*di **Luigi Callegari***

È distribuito da ATD, e si affianca al modello Bullet 100 più costoso e in commercio da qualche tempo. È prodotto dalla americana E-Tech ma fabbricato a Taiwan, è di dimensioni medio/grandi (15,4 x 22 x 3,2 cm) ed è dotato di nove spie standard, senza alcuna indicazione particolare. Tutto è collocato nella parte posteriore: interruttore di alimentazione, connettore per il trasformatore da 12 V/0,8 A a spina, connettore femmina per cavo seriale RS-232, regolatore di volume dell'altoparlante (un po' scomodo, per dimensioni e posizione, da regolare con le dita) e le due prese per linea telefonica e apparecchio telefonico. Secondo quanto abbiamo potuto analizzare senza manuali, l'apparecchio dispone probabilmente di un chhipset non Rockwell, visto che supporta lo standard V.34 ma non il V. FC. Sulla confezione è dichiarato compatibile con gli standard MNP 2-5, V.42 e V.42bis, con fax V.17, V.29, V.27ter classe 1 e 2 Gruppo III. Dispone dei modi sincroni ed asincroni e di possibilità di configurazione da remoto. Non possiede l'omologazione del PPTT, da quanto abbiamo potuto constatare sull'apparecchio e sulla confezione. Nelle prove pratiche, eseguite purtroppo con le sole impostazioni standard non sapendo come ottimizzare le funzioni senza manuali, il modem si è dimostrato sufficientemente affidabile, sebbene non particolarmente veloce nei trasferimenti. La connessione con modem di varie marche si è dimostrata abbastanza sicura, con alcuni casi di sincronizzazione a velocità inferiori alla massima possibile, in particolare con modem V.34/V. FC collocati su linee disturbate.

*Nome: **Bullet E288MX** - Produttore: **E-Tech Inc.***
*Distributore: **ATD Srl** - Viale Forlanini, 36 - 20124 Milano*
*Tel. (02)99.02.59.57 - Fax. (02)99.51.43.99 - Prezzo: **N.C.***



ritocco straordinari)
- Organizer 1.1 (decente personal information manager)
- Pinball Mania (flipper, ma non certo dei Digital Illusions!)
- Whizz (altro gioco curioso ma accattivante)
... E negli Amiga con HD...
- Scala MM300 (niente altro che LA leggenda multimediale)

Come è possibile vedere, l'attenzione per l'utente "serio" è di gran lunga superiore a quella dei tempi dei vari "desktop dynamite" e "final frontier". Pochi giochi, tanti programmi realmente utili, anche al lavoro di tutti i giorni. Una politica costosa, ma sicuramente indice di maturazione del prodotto.

Info, info, info...

Nella sezione delle informazioni su Amiga, la vera messe di dati. Si va dalla storia del glorioso computer, fino alle specifiche più tecniche e alle caratteristiche che "gli altri hanno solo ora". Interessanti i paragrafi riguardanti la "filosofia" (incentrata sui concetti di "facile" e "flessibile"), i componenti di Amiga - OS, Bus, RAM, processori, chip custom - e i loro usi nelle applicazioni multimediali "spinte"; simpatica la parte dedicata alla compatibilità ("E' un PC? E' un Mac? E' un Amiga? No, è tutti e tre!") tramite emulazione e molto azzeccata la proposta di una piattaforma "seria" alternativa allo strapotere di macchine dal costo bassissimo e dal software carissimo.

Da ultimo, ci piace segnalare l'apertura (quasi contemporanea) di altri due siti WWW legati ad AT. I server di Escom e Virtual Products sono nati proprio in concomitanza con la risurrezione di Amiga, e ora sono raggiungibili presso "http://www.escom.de" e "http://amber.amiga.de". La prima non ha bisogno di presentazioni, ormai. Il sito è "classico" e offre una panoramica dell'azienda, dei suoi prodotti di punta e delle offerte esclusive. La seconda è la "home" dei nuovi I-Glasses che porteranno le applicazioni RV a tiro di porta seriale, anche per Amiga. Entrambe le URL sono ancora nella lingua di Germania, ma anche qui sono annunciate migrazioni verso un più universale inglese.

Da aggiungere che entrambi i server sono gestiti in maniera molto simile a quello della AT, e anzi usano lo stesso hardware e software. E per una ditta - la Escom - famosa per i suoi PC compatibili, usare la tecnologia superiore Amiga è un bel passo in avanti.

Concludendo

Questo mese la scorribanda sulle acque digitali ci ha portato in un sito da tenere sicuramente sott'occhio. E' da qui che partiranno tutti i vettori dello sviluppo e della diffusione di Amiga, e se le promesse di dar retta agli utenti si avvereranno (questa volta!), le possibilità di un ritorno non solo gradito, ma addirittura trionfale di Amiga sulle scene potrebbero essere davvero tante.

Ripeto, il segnale è piccolo, se vogliamo. Server WWW così ne nascono e ne muoiono a dozzine ogni giorno. Ma il suo significato va ben al di là della realizzazione tecnica, o del semplice fatto che da qualche parte nel mondo un Amiga offre ad altri Amiga un servizio HTTP.

È ora di ritornare. Di ritornare per il futuro!



Digicom Leonardo

di **Luigi Callegari**

Omologato dal Ministero delle Poste e Telecomunicazioni italiano, Leonardo è un modem che si presenta subito con un aspetto solidissimo, ben dimensionato (18,7 x 14,5 x 4,5 cm) e senza fronzoli: contenitore giallo in alluminio con frontalino plastico marrone dotato di sole sei spie luminose; sul retro troviamo l'interruttore di alimentazione, il connettore per porta seriale e la presa per il cavo telefonico. Sono presenti gli spazi per una seconda presa seriale e per un'altro connettore di ingresso di presa telefonica, probabilmente opzioni richiedibili separatamente. Lodevole il tipo di alimentazione: non un instabile alimentatore/trasformatore a spina, ma un robusto circuito interno. Difatti il Leonardo è l'unico modem ad essere alimentato direttamente da 220V di rete.Il Leonardo, a dispetto del costo contenuto, è stato uno degli apparecchi più convincenti che abbiamo provato. Le caratteristiche tecniche sono tra le più complete: standard V.34, V. Fast, e V.23 (videotel) con sezione fax V.27ter, V.29 Gruppo 3 Classe 2 e V.17 per ricetrasmissione a 14.400 bps. Dispone di funzione autobaud, memoria non volatile per configurazioni personalizzate, caricamento automatico di una configurazione personalizzata, rubrica telefonica interna, correzione d'errore MNP4 e V.42 e compressione dati MNP 10 e V.42bis. Molto ricca la personalizzazione, via comandi AT, dei messaggi di risposta e delle velocità di dialogo per la connessione. In conclusione, si tratta di un modem dalle prestazioni interessanti, senza problemi pratici di connessione con altri modem e un'ottima tenuta di linea, con prestazioni velocistiche nella media. Di particolare rilievo la cura e la solidità nella costruzione, che lo rendono consigliabile anche ad aziende e banche dati che usano pesantemente apparecchi di questo tipo. Il prezzo relativamente contenuto e l'assistenza italiana completano un prodotto centrato a chi bada alla sostanza e disprezza i fronzoli.

Nome: **Digicom Leonardo**
Produttore: **Digicom**
Distributore: **Computer Discount**
Via A. Volta, 39 - 21010 Cardano al Campo (VA)
Tel. 0331/263122 - Fax. 0331/263733
Prezzo: **Lire 490.000 + Iva**



Multitech MT2834ZDXI

di **Luigi Callegari**

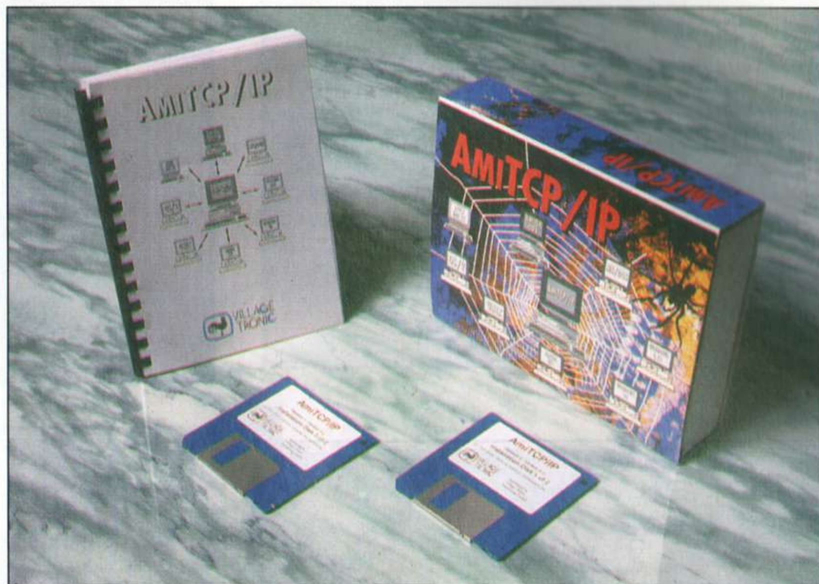
Questo modem si contraddistingue per un aspetto molto colorato, oseremmo dire "giovanile", grazie alla sua mascherina verde dal disegno sbarazzino, con dieci spie luminose ed un design all'insegna della compattezza. Il modello ZDXI è la versione internazionale dello ZDX. Il nostro modello è distribuito dalla Redco, prodotto dalla Multitech è un modem non omologato che offre gli standard V.34 e V.32terbo ma non il V. FC. Infatti è costruito intorno ad un chip Zilog 182 ed adotta il data pump DSP 33x di AT&T, incompatibile con il V. FC di Rockwell. 23 dispone degli standard MNP2-5, V.32bis e V.32, con fax V.17, Classe 2, Gruppo 3 per velocità sino a 14.400 bps. Il chipset usato da questo apparecchio va considerato se occorre connettersi spesso con qualche banca dati, o altro utente, che dispone di uno dei modem 28.800 pre-V.34, dotati quindi del V. FC di Rockwell: in questo caso potremmo infatti avere al massimo la velocità di connessione di 14.400 bps.
L'alimentatore è un trasformatore di ridotte dimensioni da inserire nella presa di corrente, mentre l'interruttore è posto lateralmente, appena sporgente dal modem. Il consumo del modem è molto basso, se si considera che il trasformatore è a da 9 V/0,3 A. A prima vista, le cose che più abbiamo apprezzato in questo modem sono l'estrema compattezza (10,7x14,5x2,9 cm) e la fornitura di spie utili: in particolare, è possibile sapere se la connessione è a 28.800, 14.400, 9600 o velocità intermedie oltre al più diffuso led FX che indica la modalità fax. Le ridotte dimensioni non impediscono al modem di funzionare in modo sicuro ed affidabile, all'altezza di molti altri modem, anche se vista la categoria di prezzo, forse avremmo potuto aspettarci qualcosa di più, facendo i pignoli. Si tratta comunque di una scelta valida per chiunque voglia un modem compatto ma con alta velocità, e non ha problemi di comunicare con modem che dispongano non del V.34 ma del solo V. FC. Rassicurante anche la garanzia di ventiquattro mesi offerta dal distributore italiano, mentre il prezzo ci sembra un poco alto rispetto agli standard di mercato, pur dovendo considerare che si tratta di un prodotto di marca famosa e non di un anonimo "Made in Taiwan".

Nome: **Multitech MT2834ZDXI**
Produttore: **Multitech Systems Inc.**
Distributore: **Redco Telematica Spa**
Via Alba, 18/A - 21052 Busto Arsizio (VA)
Tel. 0331/329900 - Fax. 0331/329901
Prezzo: **Lire 990.000 + Iva**





Installiamo AmiTCP

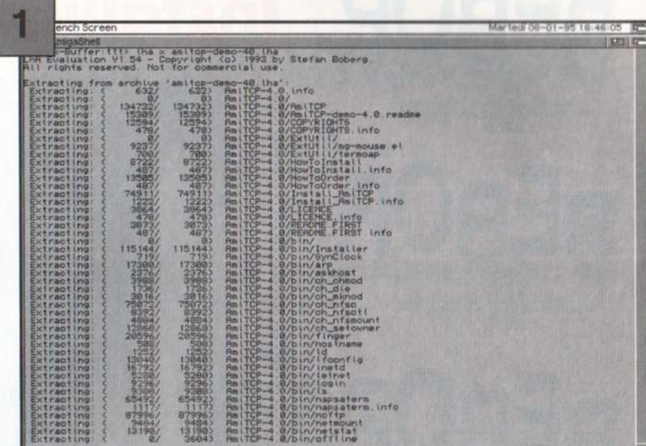


di ***Silvio Umberto Zanzi***

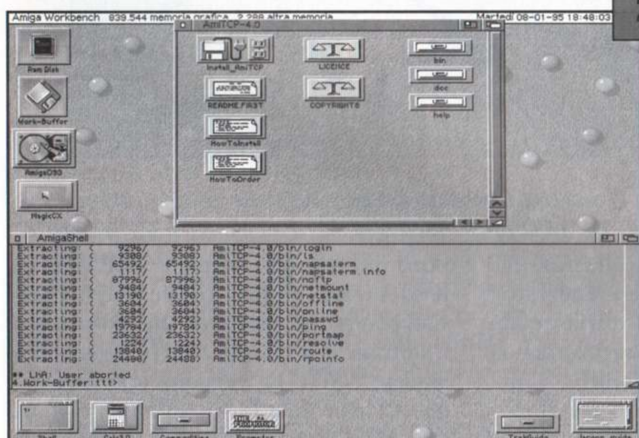
Non è stato facile, ma alla fine ci siamo riusciti. Abbiamo realizzato il collegamento full Internet con Ami-Tcp e siamo qui per raccontarvi come questo sia stato possibile. Con pazienza e con un software Be-Bop. Vediamo in questo tutorial come collegare il proprio computer Amiga alla rete di calcolatori più estesa del mondo. Il primo passo da compiere è contattare un fornitore Internet e stipulare un contratto di abbonamento. Il costo del servizio varia molto a seconda del canale fisico che intendete usare (nel caso domestico sarà comunque sempre la comune linea telefonica) e della modalità d'accesso. L'accesso minimo che vi può essere offerto è un collegamento in interattivo da effettuarsi attraverso un terminale a caratteri tipo Ncomm o Term. Sarete così connessi ad un computer UNIX che vi permetterà di usare un numero limitato di risorse della rete, solitamente solo posta elettronica. Tutti i programmi che userete risiederanno, e gireranno, sulla macchina a cui sarete collegati. L'interfaccia sarà a carattere, come per un normale collegamento alla rete FidoNet. Per avere invece suoni, immagini, animazioni, collegamenti ipertestuali, trasferimento di file ecc, dovrete richiedere espressamente quello che si definisce un collegamento "full-Internet" attraverso protocolli SLIP o PPP. Dovrete anche procurarvi e configurare il software aderente al protocollo TCP/IP. In un collegamento full-Internet, infatti, un semplice terminale non è più sufficiente. Per agevolare questa fase di configurazione scegliete se possibile un fornitore che supporti direttamente Amiga. TCP/IP è un prodotto standard, lo trovate cioè su qualsiasi piattaforma esistente. Nel nostro caso il software più usato è AmiTCP, della finlandese NSDI. La versione utilizzata per questo articolo è la 4.0, dimostrativa ma perfettamente funzionante. Con piccola spesa è possibile ottenere la versione commerciale. AmiTCP è facilmente reperibile sui CD Aminet o nelle BBS più fornite (ad esempio su IDCMP, 0542/25983). Questo tutorial è stato realizzato facendo uso di un Amiga 1200 dotato di 3 mega di RAM, Hard-Disk da 120 mega e un modem ZyXEL U-1496E a 14400 bps. È da tenere in considerazione che la presenza del disco fisso è fondamentale. Per qualsiasi informazione aggiuntiva sul prodotto fate riferimento direttamente alla NSDI:

NSDI
AmiTCP/IP Group
P. O. Box 32
FIN-02151 ESPOO
Finland
Email: AmiTCP-Group@nsdi.fi
Fax : +358 0 452 1998

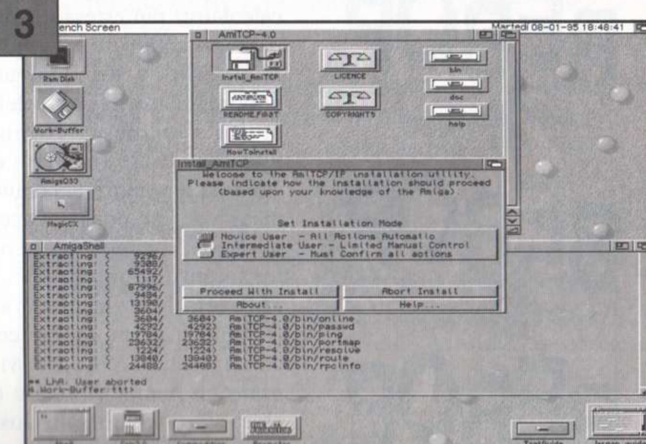
Una nota finale. Questo tutorial ha come unica intenzione quella di guidare l'utente attraverso i vari passi dell'installazione. Non si vuole in questa sede puntualizzare i concetti generali di Internet. Desideriamo anche ringraziare Marco Mariani per la collaborazione, Simona Baldoni per il supporto ed Alya S.r.l. di Imola (0542/28516), per averci fornito il collegamento Internet tramite SeXTanT di Bologna (051-6490965).



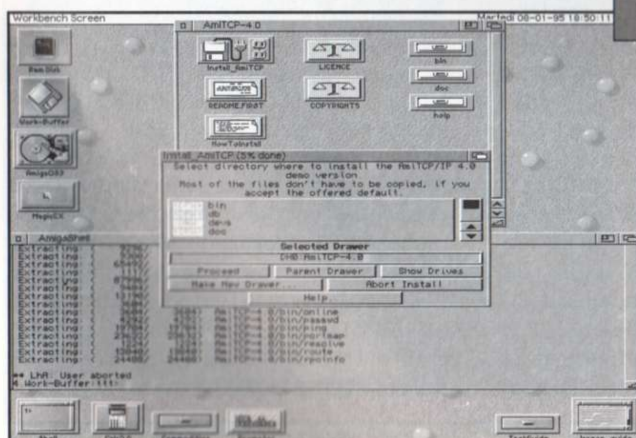
Dopo essere entrati in posseso dell'archivio di distribuzione (in questo caso reperito presso una BBS FidoNet con il nome AMITCPD4. LHA) si deve aprire una sessione di shell e scompattare il pacchetto in una directory temporanea. Per compiere questa operazione fate uso di LHA oppure di LZ (entrambi presenti nel circuito shareware). Evitate invece il vecchio LHarc in quanto non è in grado di scompattare gli archivi in formato LH5. Il comando da impartire è LHA (oppure LZ) X AMITCPD4. LHA.



Tornate all'interno del Workbench e fate un doppio clic sull'icona del disco dove avete scompattato l'archivio. La directory di lavoro da voi usata potrebbe non essere visibile (nell'evenienza in cui fosse priva di un'icona associata).Andate in tal caso sul menu FINESTRE di WorkBench e selezionate MOSTRARE TUTTI I FILE. Entrate quindi nella directory di lavoro e cliccate sull'icona Install_AmiTCP. La procedura di installazione è totalmente guidata, e si avvale dell'Installer Commodore (fornito con l'archivio di distribuzione).



La prima richiesta dell'Installer riguarda la modalità di installazione. Cliccate direttamente sul bottone "Proceed With Install" accettando la modalità di default. In seguito si potrà scegliere se eseguire l'installazione fittizia (con l'opzione "Pretend to Install") non apportando modifiche al contenuto dell'hard disk, o se installare realmente il software. L'installazione fittizia è molto utile in quanto permette di vedere i vari passi dell'installazione senza rischiare di compromettere qualcosa.

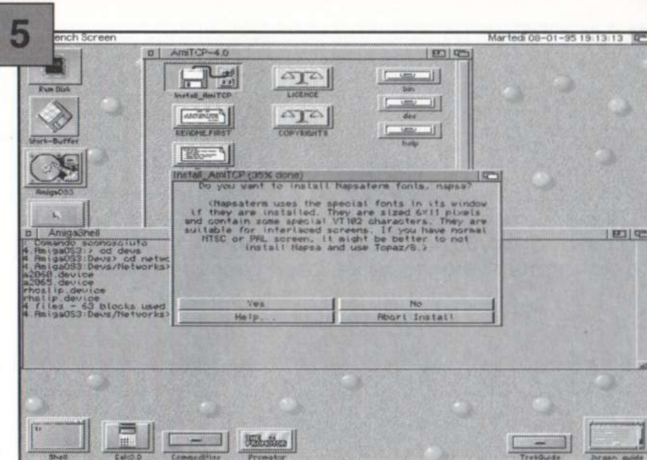


Premete ancora su "Proceed".
Apparirà un requester dentro il quale indicherete la directory in cui installare AmiTCP.
Dopo aver inserito il percorso cliccate ancora su "Proceed".
Appariranno alcune note di copyright sul prodotto.
Leggete queste informazioni e uscite regolarmente dal More.
Alla richiesta di un eventuale aggiornamento dei driver Sana-II premete "Yes" e installate tutti i device che vi verranno proposti.
La directory di destinazione sarà DEVS:Networks.

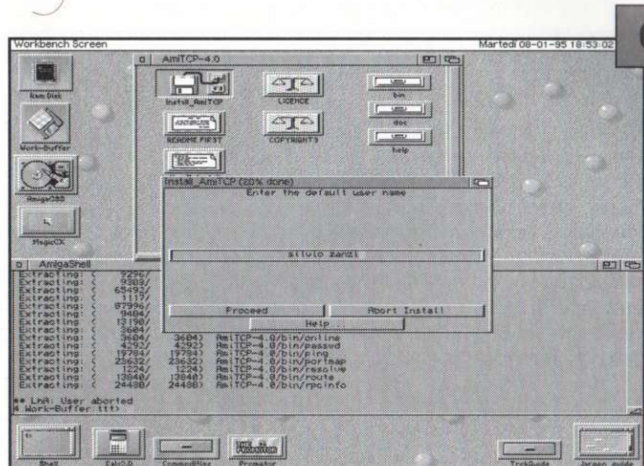
Il pacchetto di distribuzione comprende anche un semplice terminale ANSI. È possibile installare nel proprio sistema i font specifici per questo programma, oppure utilizzarre i font di sistema topaz.

Se inserite "Yes" dovrete anche specificare la directory di destinazione per i font (comunemente l'assegnamento logico FONTS:).

5



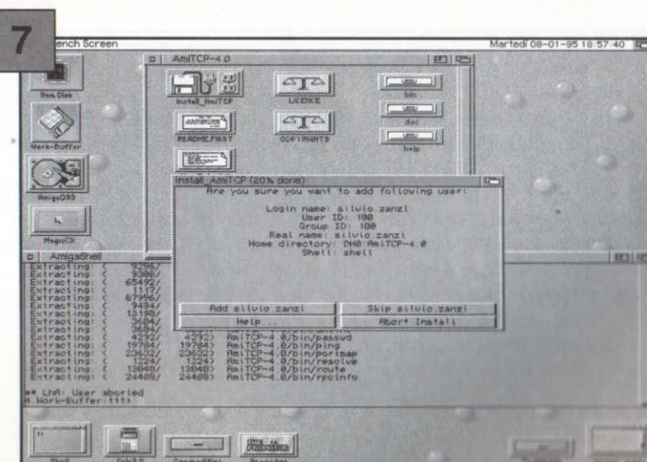
6



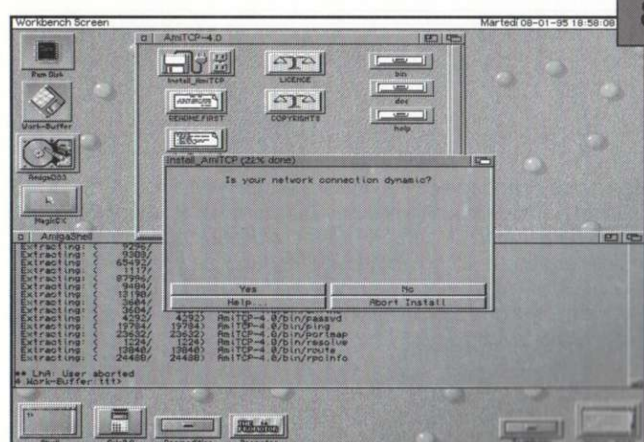
AmiTCP è stato progettato secondo una concezione multiutente.Per sfruttare tale possibilità verranno richieste alcune informazioni specifiche, ma nel nostro caso è più realistica una installazione a singolo utente.Alla richiesta dello user name di default, inserite ad esempio il vostro nome in formato di indirizzo internet (come silvio.zanzi) e premete su "Proceed". Ricordatevi che AmiTCP (e anche Internet) utilizza le convenzioni Unix: caratteri minuscoli e caratteri maiuscoli sono differenziati, quindi SILVIO ZANZI è diverso da silvio zanzi che è diverso da Silvio Zanzi ecc.

Alle tre richieste sucessive premete ancora su "Proceed", accettando i valori di default.Alla richiesta del vostro nome reale, inserite quello che più preferite e premete su "Proceed".Come home directory scegliete la stessa directory in cui installate AmiTCP. Dopo aver premuto su "Proceed" accettate nuovamente il settaggio di default, scegliendo come interprete di comandi la normale shell di sistema. Procedete ancora premendo sul bottone "Proceed".

7

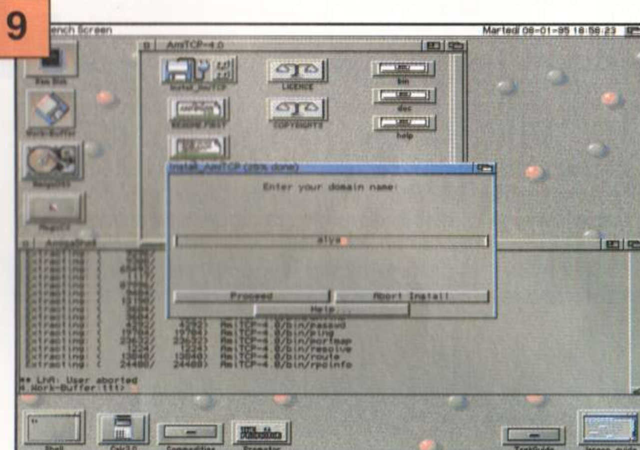


8



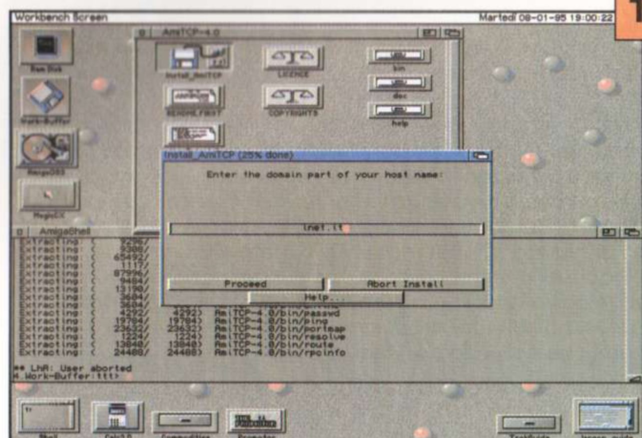
Le connessioni ad un host Internet possono essere di due tipi: ad indirizzo IP fisso, oppure ad indirizzo IP dinamico.Nel primo caso disponete di un indirizzo costante nel tempo, nel secondo caso quest'ultimo cambia ad ogni collegamento.Questa informazione vi può essere offerta unicamente dal vostro provider.

9



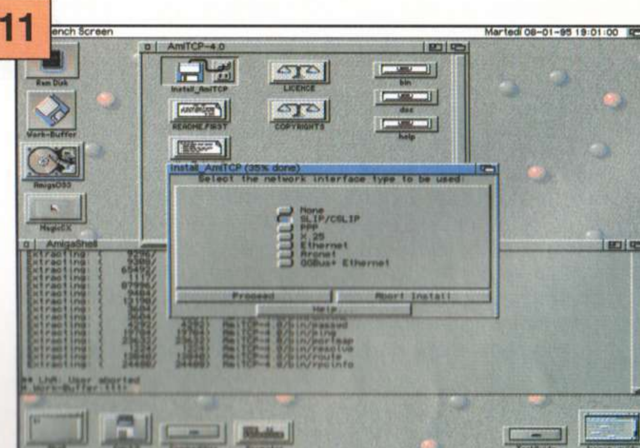
Il vostro fornitore vi assegnerà un host name, che è il nome del vostro computer visto dalla rete. In questo esempio il nome è "alya". Se non sapete che nome vi è stato assegnato contattate il vostro fornitore. Dopo aver inserito il dato premete ancora su "Proceed".

10



Vi viene ora richiesto il nome del vostro dominio in Internet. Per essere estremamente riduttivi e poco tecnici, il nome del dominio è tutto ciò che compare dopo il primo punto, a destra del simbolo "@".
Nel nostro caso, silvio.zanzi@alya.inet.it, alya è l'host name, mentre inet.it è da considerarsi il nome di dominio. In caso di difficoltà fate ancora riferimento al vostro provider.
Premete ancora su "Proceed". Il requester successivo vi chiede se avete degli alias, ovvere se disponete di altri indirizzi presso il fornitore che vi accoglie.

11



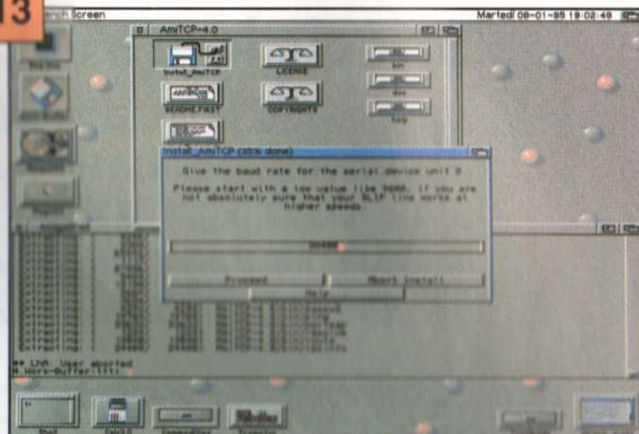
Ora dovrete scegliere l'interfaccia, ovvero il protocollo con cui vi collegherete alla rete. Non vi è molta differenza, per l'utente, tra SLIP e PPP: di questi, però, SLIP è il più diffuso anche se più complesso da configurare. Molti provider li forniscono entrambi: nel vostro contratto ciò sarà specificato. Se sceglìete PPP, alcune domande non vi verranno poste in seguito. Noi per il momento sceglieremo SLIP. Procedete e accettate la selezione di default della schermata successiva. Anche le tre informazioni seguenti vi devono essere fornite dal vostro fornitore Internet.Una volta inserita questa serie di informazioni vi apparirà una nuova finestra riassuntiva.

12



Ora dovrete segnalare al programma di installazione una serie di notizie circa la vostra configurazione seriale. Scegliete il serial.device standard e premete su "Proceed".Come unità premete ancora su "Proceed" per accettare l'unità di default 0. Il serial.device non può avere unità aggiuntive, ma esistono nel circuito dei software shareware device con queste caratteristiche.
In questa sezione potete appunto indicare un altro dispositivo ed il relativo valore di unità.

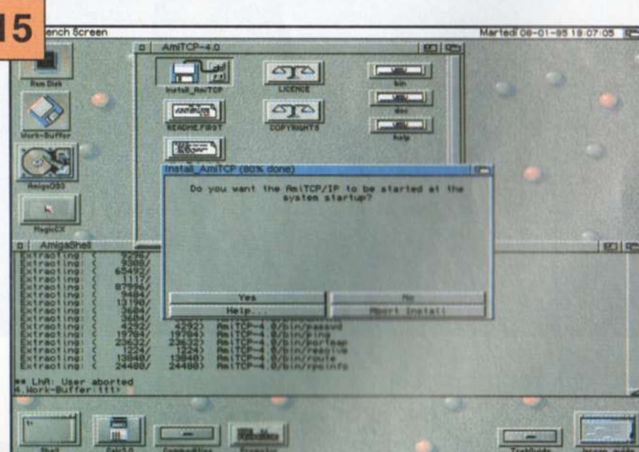
Vi viene richiesta la velocità con cui il computer dialoga con il vostro modem..Questo valore dipende dalle caratteristiche tecniche del modem.Notate che non vi viene chiesta la velocità massima con cui il modem può colloquiare sulla linea telefonica, ma la velocità con cui il vostro computer invia i dati al modem.Consultate il manuale del prodotto in uso per scoprire questo dato, cercando la velocità massima fra DTE (computer) e DCE (modem). Sui vecchi modem a 2400 bps inserite appunto 2400 (9600 se ha MNP-5), mentre se disponete di un modem ad alta velocità molto probabilmente il valore 38400 andrà bene.Valori più alti, anche se supportati dal modem, sono sconsigliati a meno che non usiate un Amiga accelerato.Scegliete i settaggi di default per i due requester seguenti e alla fine verificate nel pannello riassuntivo la correttezza dei dati inseriti. Premete "Yes" per proseguire.





Anche questa informazione vi deve essere fornita dal vostro provider, come pure la richiesta successiva. Ogni computer su Internet possiede obbligatoriamente un indirizzo numerico, a cui si associa per motivi di praticità mnemonica un nome simobolico del tipo nasa.gov, cs.unibo.it oppure skylink.it. La conversione non è semplice, ed esistono dei computer in rete il cui unico compito è di tenere delle tabelle e consultarsi tra di loro per tradurre tra i due formati. Il name server è l'indirizzo del più vicino tra questi computer.
Premete su "Proceed" anche alle due richieste successive.

AmiTCP può essere eseguito in automatico all'interno della startup-sequence, oppure può essere invocato attraverso la shell. È uno spreco di memoria lanciarlo ogni volta che accendete il computer. È meglio attivare lo script startnet manualmente solo quando volete realmente collegarvi alla rete. Scegliete quindi "No". Alla richiesta successiva invece rispondete "Yes", in quanto risulta più comodo avere tutti gli assegnamenti e i percorsi direttamente sulla startup-sequence. Alla successiva richiesta premete "No".





Ora andate nella directory devs: e verificate che all'interno di devs:networks vi siano i file indicati in figura.In caso contrario provvedete a copiarli a mano, prelevandoli direttamente dalla directory export/devs dell'archivio di distribuzione. Ora l'installazione è terminata. Resettate il vostro computer e lanciate un programma di terminale. Impostate una velocità operativa pari a quella che avete indicato al passo 13.Impartite inoltre il comando Hayes AT&D0 e salvate la configurazione nella memoria del modem con AT&W. Chiamate il numero del vostro provider ed inserite le informazioni a video che vi vengono richieste di volta in volta. Solitamente vi sarà chiesto un nome d'accesso ed una password, più una richiesta del tipo di collegamento (PPP, SLIP ecc.) con relativa password. Queste informazioni vi devono essere fornite dal provider. È comunque possibile automatizzare questa procedura attraverso appositi macro di terminale o script ARexx.Quando il collegamento SLIP viene instaurato uscite dal programma di terminale lasciando attiva la comunicazione.Grazie al comando AT&D0 la connessione non cadrà (ed è fondamentale).Ora andate nella shell e lanciate lo script "startnet".AmiTCP si dovrebbe agganciare al modem utilizzando la connessione manuale instaurata precedentemente.Ora dovreste essere in linea su Internet, non vi resta che fare uso dei vari programmi presenti nella directory bin oppure lanciare Mosaic. Se avete problemi o difficoltà potete contattarci direttamente su IDCMP BBS (0542/25983) oppure tramite matrix FidoNet all'indirizzo 2:332/405.

Speciale SMAU 1995

Nei giorni tra il 21 e il 25 settembre si è svolta a Milano la trentaduesima esposizione internazionale dell'information & communications technology. Anche quest'anno Amiga c'era, ma nascosta: forse per l'ultima volta! Intanto la Giunti Multimedia si è presentata all'Italia amighista.



Lo stand della G.R.Edizioni allo SMAU

SMAU anche noi!

di ***Maurizio Bonomi***

Ed eccoci a parlare dell'annuale appuntamento fieristico milanese. Anche quest'anno la presenza di Amiga è stata un po' sofferta. Solo l'attento visitatore (quasi sull'orlo della disperazione) ha potuto scorgere quella manciata di Amiga presenti in fiera. Di questo noi di EnigmA possiamo andare fieri, dato che nel nostro stand "troneggiavano" due splendidi A4000 Tower -LightVision- messi a disposizione dalla ALL IN ONE Computers.

I ragazzi della ditta di Novi Ligure (gentilmente ospitati dalla GR Edizioni) hanno potuto "sfoggiare" le potenzialità offerte dal sistema LightVision. Ma quest'anno, rispetto all'anno passato, le novità non sono state poi così poche.

Proprio il primo giorno della manifestazione fieristica si è svolta un'importante conferenza stampa indetta congiuntamente dalla Giunti Multimedia e dalla Amiga Technologies di Bensheim. E noi ci siamo andati di corsa...

segue a pagina 32

Le dichiarazioni di Gilles Bourdin P. R. dell'Amiga Technologies

Riportiamo uno stralcio dell'intervista a Gilles Boudin (GBO), portavoce ufficiale della Amiga Technologies, come apparsi su IRC.
La conferenza è datata ventiquattro settembre 1995.

D) Può darci un'anteprima circa le intenzioni immediate di Amiga Technologies?

GBO) Oggi è un giorno memorabile: è uscito dalla catena di montaggio il primo Amiga 1200, è stato testato e funzionava bene. Ora possiamo iniziare la produzione massiva. L'Amiga 4000 Tower sarà ritardato ancora di alcuni giorni. Ora che la produzione è ricominciata, possiamo concentrarci sugli obiettivi dei prossimi anni. Il prossimo elemento che dovrebbe arrivare è la scheda con processore 68060 per Amiga 4000 (i ritardi sono dovuti, per dichiarazione di altri responsabili della Escom, alla difficoltà di Motorola di consegnare le nuove CPU, N.d. R.). Poi vogliamo migliorare l'Amiga 1200, mettere più memoria interna, ridurre i consumi della scheda madre, aggiungere una espansione CD-Rom semplificata e con lo standard MPEG. Questi sono i piani per il futuro, ovvero per gli inizi del 1996.

D) Avete dei piani per incoraggiare le grandi catene di distribuzione e/o rivenditori software a trattare Amiga nuovamente?

GBO) Naturalmente. Abbiamo anche preso dei contatti con dei produttori di software per commissionare il software che vogliamo vedere nei negozi dei distributori.

D) In futuro, avete intenzione di sganciarvi dalla linea di processori 680x0?

GBO) Sì, dovremo spostarci dalla piattaforma Motorola per sicurezza.

D) Ricomincerete a vendere anche negli Stati Uniti?

GBO) Negli USA cerchiamo un partner più che un distributore, qualcuno che investa con noi. Abbiamo alcuni negoziati in corso che sembrerebbero promettenti. Per ora abbiamo firmato un contratto, non di esclusiva, con un distributore chiamato SMG, valido sino a fine anno. Il marketing e la promozione saranno stabilite dal nostro partner negli USA, ovviamente in accordo con noi.

D) Il CD32 sarà reintrodotto o perfezionato? E la scheda MPEG sarà nuovamente disponibile per i vecchi possessori?

GBO) Il CD32 non sarà reintrodotto quest'anno. Vorremmo fare qualcosa di nuovo l'anno prossimo sulla base del CD32. Per quanto riguarda la scheda MPEG per l'attuale CD32, non credo che la produrremo più. Stiamo comunque sondando il mercato e non avremmo problemi se una società esterna volesse produrla su licenza.

D) Volete ridurre i consumi dei chip, passando al CMOS? Il progetto DSP (Digital Signal Processor) è stato venduto a società esterne?

GBO) Sì, vogliamo ridurre i consumi dei chip, come già detto è uno degli obiettivi primari. Non so nulla per quanto riguarda il DSP.

D) Vi sono progetti per un package Internet per Amiga? Attualmente non sembra molto semplice per un utente assemblare un prodotto del genere, specialmente confrontando con quanto già disponibile con i PC.

GBO) Stiamo lavorando ad un pacchetto Internet, da distribuire per Amiga 1200 e 4000. Per il primo, vorremmo qualcosa che possa funzionare con i floppy disk e la memoria standard da 2 MByte. Abbiamo anche altri piani su questo tema, ma ora non sono autorizzato a parlarne.

D) Vedremo dei 1200 con 2 MByte di CHIP e 2 MByte di FAST RAM in negozio? Ed il 1200 scenderà di prezzo ora che lo producono le vostre catene di montaggio?

GBO) Sarà venduto l'attuale 1200 con 2 MByte di CHIP RAM ed un hard disk, opzionale, da 170 MByte interno, caricato con il software applicativo. Il prezzo stimato sarà di 699 Marchi tedeschi senza hard disk e 999 Marchi con disco fisso. I prezzi varieranno ovviamente in funzione del paese, delle tasse eccetera.

D) Qualcosa sullo sviluppo del sistema operativo?

GBO) Il sistema operativo deve essere perfezionato in molti punti. Attualmente ne sapete tanto voi quanto noi, dato che c'è del lavoro fatto dall'AOS Replacement Project (ne abbiamo parlato su EnigmA Amiga Run di Agosto, N.d. R.). I compiti prioritari sono il resource tracking, la memoria virtuale e la memoria protetta. I documenti per gli sviluppatori saranno disponibili sui nostri server fpt e www. Avremo anche un indirizzo email per il supporto ADSP. Attualmente, i servizi di posta elettronica sono ancora in allestimento.

D) Supporterete ancora gli sviluppatori? A pagamento da parte loro?

GBO) Pensiamo di sì, con cifre modeste per la sottoscrizione.



Albino Bertoletti e Petro Tyschtschenko allo SMAU

La conferenza stampa

Giovedì 21 settembre, in una saletta del palazzo CISI della Fiera di Milano alle ore 11.30, la Amiga Technologies ha presentato il suo distributore ufficiale italiano: la Giunti Multimedia di Milano. Al di fuori della saletta si sono ritrovati, in attesa dell'inizio della conferenza stampa, una notevole rappresentanza di amighisti. Questa è stata l'occasione per misurare quanta forza e voglia di riscatto ci sia ancora tra gli amighisti anche se le perplessità causate dalla politica prezzi un po' impopolare si facevano sentire in maniera un po' preoccupante. Ma il bello di Amiga sta anche in questo... siamo sì in pochi ma la passione per questo computer così bistrattato ci unisce e ci rende forti. L'unico nostro nemico è stata la cieca politica del profitto attuata da due loschi figuri e la pressante concorrenza di un furbo e pericoloso tipetto "occhialuto" capace di comprare canzoni rock per vendere i suoi bidoni! Amiga deve restare nella sua nicchia e non ricercare improbabili espansioni. L'evoluzione deve avvenire nel piccolo, la crescita numerica deve essere un effetto non un obiettivo. Dopo questa piccola disgressione torniamo alla conferenza stampa. Dall'altra parte del microfono c'erano Albino Bertoletti (amministratore delegato della Giunti Multimedia), Petro Tyschtschenko (presidente e amministratore della Amiga Technologies) e i rappresentanti della Virtual Products.

Tyschtschenko, in un inglese pulito e alla "Oxford", ha ripetuto praticamente quello che ha detto nella conferenza stampa di Londra (vedi EAR numero di Ottobre, pag.13).

Successivamente sono stati presentati i Virtual I-Glasses e relative applicazioni. Anche qui l'intervento è stato una replica del suddetto incontro londinese. La parte più interessante è stata quella dove i presenti hanno "bombardato" di domande i due esponenti. La domanda principale era: come mai questi nuovi Amiga costano così cari? Tyschtschenko ha risposto che la causa principale di questa levitazione dei prezzi è da ricercarsi nella drammatica penuria di materia prima per l'assemblaggio delle macchine (drive CHINON introvabili, difficoltà a trovare aziende disposte ad assemblare i CHIP AGA, RAM costose ecc.).

Tyschtschenko ha comunque fatto notare che il prezzo del 1200 non è poi così alto. Il software che viene fornito assieme giustifica pienamente il costo finale (1.300.000 IVA compresa con HD e bundle software). E così abbiamo finalmente concluso con che software uscirà il 1200 HD e il 4000T; Scala MM300, Turbocalc 2.0, tutti i prodotti della Digita (Wordworth, Organizer, Datastore), Personal Paint 6.4 e un paio di giochi (Pinball Illusion, Whiz). Interessante notare che il valore dell'intero bundle software raggiunge e supera il milione di lire. Le domande riguardo agli sviluppi futuri (RISC, e ancora RISC) sono andate a vuoto in quanto Tyschtschenko non ha "scucito" alcuna informazione e si è trincerato dietro un secco "No comment". Alla fine dopo l'ennesima domanda trabocchetto ha ceduto e ci ha detto qualcosa. Tyschtschenko ci ha assicurato che il nuovo Amiga (powerPC o HP-PA che sia) vedrà la luce prima della tradizionale fiera di Hannover (aprile dell'anno prossimo). In conclusione Tyschtschenko ha comunque esortato tutti gli utenti "attivi" a far sentire la propria voce, le proprie opinioni direttamente alla sede della Amiga Technologies in modo da creare un rapporto tra produttore-utente che tanto è mancato negli anni appena trascorsi. Alcune domande rivolte ad Albino Bertoletti hanno chiarito alcuni lati oscuri riguardo distribuzione, rivendita e prezzi. Albino Bertoletti ci ha poi congedato promettendoci una più massiccia presenza nelle prossime manifestazioni fieristiche: ABACUS, IBTS e, magari, ICOGRAPHICS. Finita la conferenza stampa tutti a pranzo! Anche qui la Commodore di una volta è ormai un lontano ricordo; vini pregiati e piatti ricercati annullano il ricordo delle povere convention organizzate dalla Commodore degli ultimi anni. Al tavolo di onore sedevano tutti i "capoccia" e due nostri infiltrati: Alessandro Tasora e Michele Iurillo. Vi rimandiamo alle loro relazioni per i particolari di questo interessante e "tattico" pranzo di lavoro. E nel pomeriggio si è replicato il tutto per i rivenditori. In questa seconda occasione abbiamo saputo che, nonostante i prezzi alti, il 4000 conta già 500 prenotazioni qui in Italia e che il prezzo del 1200 è stato giudicato positivamente da tutti i rivenditori presenti. Forse questa è la volta buona...

Nel nostro stand

Ed ecco la vera novità dello SMAU 95: la GR edizioni si è presentata al pubblico con uno stand a regola d'arte. E dato che lo spazio a nostra disposizione era tanto, abbiamo pensato (noi di EnigmA) di portare Amiga in Fiera. La prima idea era di portare i modelli nuovi ma, come avete appena letto, non erano ancora pronti. Allora, grazie alla preziosa collaborazione della All-in-One Computers di Novi Ligure, abbiamo "recuperato" due bellissimi e pompatissimi Amiga 4000 LightVision. Questo sistema non è altro che una potente stazione per l'editing video ed audio non lineare, ed è carico fino all'inverosimile di hardware aggiunti-

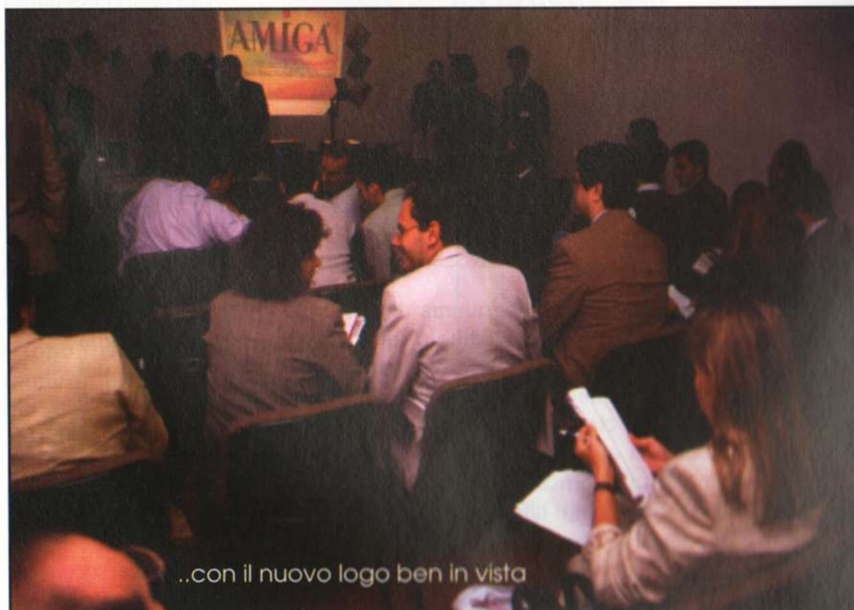
vo. Nel più pompato dei due case full-tower (un po' troppo PC-like) trovano posto una scheda madre di un Amiga 4000, una scheda acceleratrice Warp Engine con 68040 a 40 Mhz, 64 Mbyte di RAM e controller Fast SCSI II, una Retina Z3 con 4 Mbyte di VRAM, una scheda video V-LAB motion, una Toccata per l'audio a 16 bit, una Emplant e una scheda audio Maestro. Il tutto circondato da più di 6 Gbyte di dischi (tra SCSI e IDE). Il più grosso disco era un 4 Gb della Micropolis, denominato AV proprio per le sue prestazioni vertiginose adatte al montaggio video-audio. Questo mostro è capace di trasferire fino a 7-8 Mbyte al secondo senza perdere un nanosecondo (la ricalibrazione delle testine avviene on-the-fly, senza interrompere le operazioni di lettura/scrittura). I ragazzi della All-in-One mostravano agli occhi increduli dei visitatori il software MovieShop che permette di gestire l'intero sistema in maniera molto intuitiva e veloce. Con questo incredibile programma è possibile catture intere sequenze video-audio in tempo reale e successivamente rivederle (sempre in tempo reale) sullo schermo di Amiga. In aggiunta si possono fare operazioni tipiche del montaggio video; tagli (intervenendo sul singolo frame), effetti di transizione e altre amenità video. Grazie a questi impressionanti Amiga da 30 MIPS abbiamo potuto provare LightWave 3.5, Scala IC400 (con un bel genlock MAXIGEN III della Newtronic di Rapallo) e altri ottimi software. Abbiamo anche "approfittato" di questi due Amiga per mostrare il nostro primo CD all'attento pubblico. Il numero di Ottobre è andato letteralmente a ruba. Ma il nostro stand non era il solo che ospitava Amiga.


Ecco un momento della conferenza allo SMAU

Gironzolando...

Presso lo stand della RS (nel nostro stesso padiglione) abbiamo trovato il terzo Amiga della fiera: un A4000 con il sistema video PAR (Personal Animation Recorder). Questa infaticabile società di Bologna (una volta distributore ufficiale italiano dei prodotti GVP) presentava anche diversi accessori, joystick e modem. Il 4000 mostrava il solito collage di animazioni 3D lette in tempo reale dall'hard disk (grazie alle notevoli capacità della PAR). Ma il prodotto più impressionante era senz'altro il Raptor 3; una sorta di mostro divora-MIPS con CPU RISC ALPHA a 64 bit - 120 Mhz (330 MIPS; può contenerne fino a 3 in parallelo!!) con interfaccia Windows NT (sic!). Su questo gigante girava una versione beta di Lightwave 4.0 per NT. Velocissimo e pressoché identico alla versione Amiga. L'unica differenza sta nella mancata implementazione dell'Arexx sia nel Modeler sia nel Layout. Allo stand della MCA (uno dei nuovissimi rivenditori autorizzati Giunti Multimedia-Amiga Technologies), invece, facevano bella mostra di sé il nuovo Amiga 4000 Tower e il piccolo Amiga 1200. Entrambi non erano operativi, anzi, per la verità, il primo era solo un "guscio" e niente più... Ma la nostra fame di MIPS e grafica ci ha portati allo stand della Silicon Graphics dove... oplà... spunta LightWave 4.0 in fase di beta beta e il mitico TV Paint. Una vera sorpresa, anche se LightWave in questa versione non sfruttava neanche un quinto della potenzialità delle SGI Indy. Infatti il programma aveva una velocità di rendering pressoché identica a quella del "nostro" Amiga 4000 Lightvision. Addirittura siamo riusciti a mandare in "GURU" la granitica Indy, un paio di volte!! Il dimostratore ci ha comunque confermato l'imminente uscita della versione finale che dovrebbe far tremare e impallidire giganti come Alias, Wavefront e Softimage Creative Environment. Noi dobbiamo essere fieri di questo, d'altronde Lightwave è nato, si è fatto conoscere e continua ad evolversi principal-





..con il nuovo logo ben in vista

Grafica True Color

Un altro programma di grafica true-color si aggiunge alla sempre più folta schiera di programmi pittorici per Amiga.



Xi-Paint v3.1

di Alessandro Tasora

Curiosa scelta: un carattere greco come logo di un programma di disegno. Difatti l'equivalente **della lettera "x" nell'alfabeto greco è "chi"**, ovvero un simbolo che scritto maiuscolo assomiglia **a tre linee orizzontali sovrapposte**, proprio come il logo che campeggia sulla copertina del **manuale. Da qui, è evidente, discende anche il nome** "Xi-Paint", laddove il prefisso "Xi-" vorrebbe **essere una traduzione della** pretenziosa citazione classica. Ad essere pignoli, Xi-Paint non è proprio **una novità,** dato che è già presente sulla scena da qualche anno, senonché questa sua recente incarnazione **nella release** 3.1 registra cambiamenti tanto significativi, sia nell'interfaccia sia nelle funzioni, da **fargli meritare una recensione approfondita.** Ricordiamo che questo software, uno dei primi ad offrire **il disegno pittorico a 24 bit**, era legato a doppio filo alle prime schede grafiche true-color per Amiga che allora si affacciavano timidamente sulla scena. Tuttavia trovò diversi ostacoli sulla strada del successo, primo fra tutti il concorrente TV-Paint; inoltre nelle prime release i bug erano tanto numerosi da far

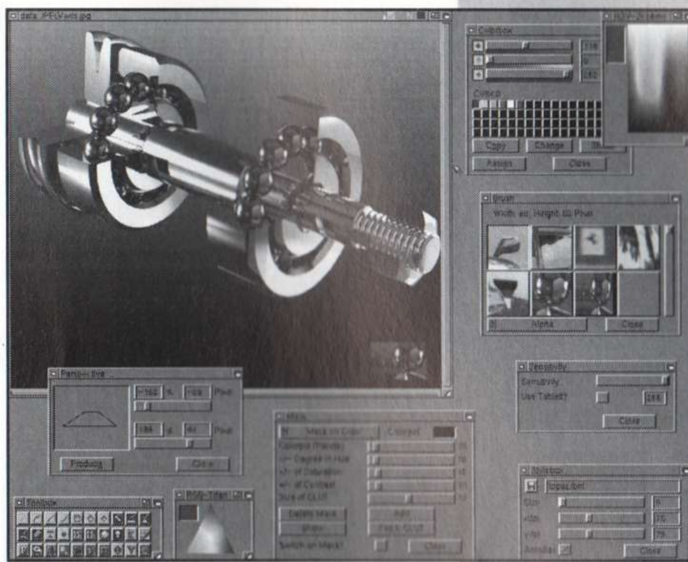
scordare la potenza delle migliori funzioni di disegno. Vedremo in seguito come questi "errori di gioventù" siano stati riparati dalla versione attuale, e in che misura.

Installazione

Il manuale dichiara che il software può funzionare con i seguenti requisiti minimi: Kickstart 2.0 o superiore, 2 Mb di RAM, AGA o scheda grafica (Retina, Picasso o qualsiasi altra in standard EGS). Tuttavia non illudetevi di poter lavorare "produttivamente" senza un hard disk e senza un'adeguata quantità di memoria: l'esperienza ci ha insegnato che il tipico sistema per l'elaborazione di immagini a 24 bit deve possedere almeno 8 Mb di Fast RAM e possibilmente deve avere un processore più veloce del 68000 base (questo perché determinate operazioni grafiche risulterebbero troppo lente). Se questo discorso vi ricorda la "sete di RAM" che caratterizza il rivale TV-Paint, tranquillizzatevi: Xi-Paint richiede meno risorse e gestisce la memoria in maniera meno rigida, probabilmente da questo punto di vista è paragonabile a Photogenics. Durante la procedura d'installazione osserviamo che il supporto alle schede grafiche è realizzato tramite librerie proprietarie; quest'approccio consente ai programmatori di sviluppare Xi-Paint senza preoccuparsi delle differenze inerenti i diversi modelli di schede true-color. Inoltre ci si avvicina molto al concetto di "retargettable-graphics", il sistema grafico hardware-indipendente che doveva sviluppare la Commodore prima del fallimento.

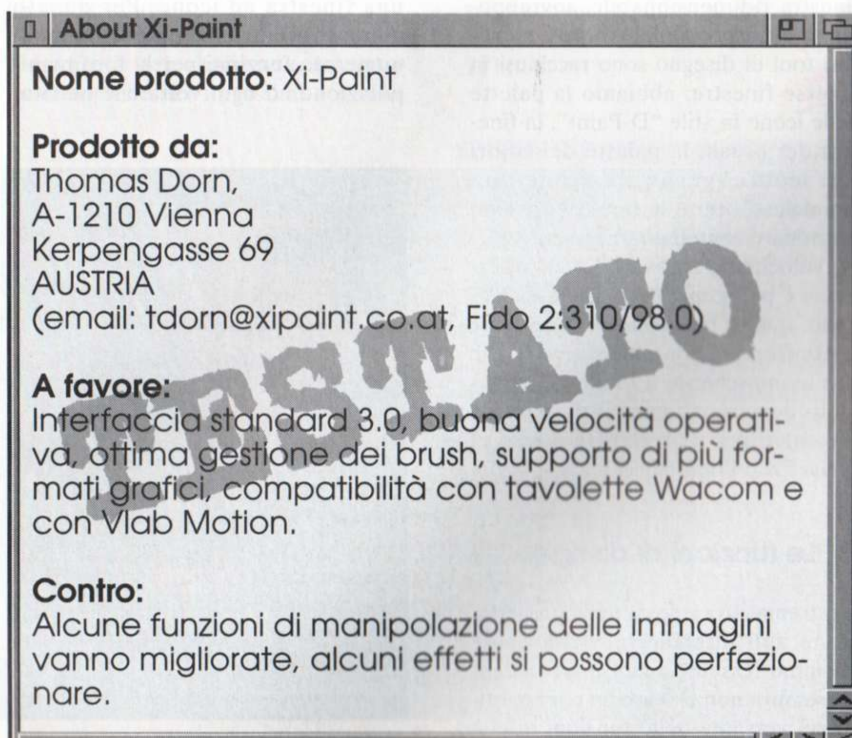
L'interfaccia

Tante volte abbiamo sottolineato la potenza del sistema operativo di Amiga, non per campanilismo o per fanatismo, bensì in virtù di considerazioni strettamente tecniche che attestano il nostro S. O. ai vertici indiscussi dei sistemi di uso comune. Ciononostante, a fronte dei tanti punti di merito del kernel Amiga (il multitasking prelativo, la compattezza del codice, la modularità ecc.) dobbiamo prendere atto di un difetto, circoscritto ma grave per un sistema che fa della grafica un proprio punto di merito: il mancato supporto del true-color.



Xi-Paint in 1024x736 su scheda Picasso. Notate l'interfaccia molto professionale, suddivisa in molteplici finestre.

Questo significa che Intuition (la parte del kernel di Amiga che è preposto alla gestione della grafica) non fornisce al programmatore le funzioni per pilotare schede grafiche in modo hardware-independent; in pratica si possono utilizzare schermi con le sole risoluzioni fornite dal chip set standard, con le conseguenti limitazioni sul numero di colori. Dato che nella migliore delle ipotesi tali chip sono gli AGA, si capisce che è necessario "bypassare" le funzioni standard del sistema operativo per programmare software di disegno a 24 bit. Ovviamente questo comporta una moltitudine di librerie e driver, e ogni software-house finisce col supplire alla mancanza del SO con la creazione di propri pseudo-standard (che non sempre riescono a garantire il supporto di tutte le schede grafiche). Per questa ragione i primi programmi di disegno a 24 bit per Amiga presentavano interfacce con gadget strani, finestre con bordi anomali e file requester decisamente fantasiosi; tutto questo provocava il disorientamento degli utenti e complicazione del codice. Dato che per mettere la parola fine a questa "Babele" delle interfacce grafiche si dovrà aspettare



About Xi-Paint

Nome prodotto: Xi-Paint

Prodotto da:
Thomas Dorn,
A-1210 Vienna
Kerpengasse 69
AUSTRIA
(email: tdorn@xipaint.co.at, Fido 2:310/98.0)

A favore:
Interfaccia standard 3.0, buona velocità operativa, ottima gestione dei brush, supporto di più formati grafici, compatibilità con tavolette Wacom e con Vlab Motion.

Contro:
Alcune funzioni di manipolazione delle immagini vanno migliorate, alcuni effetti si possono perfezionare.

TESTATO



Caratteristica interessante di questo software è la possibilità di "catalogare" tutti i brush in un'apposita finestra, dalla quale possiamo richiamarli con un tocco di mouse sulle relative icone.

che la nuova Amiga Technologies completi il progetto di grafica hardware-independent RTG, i programmatori di Xi-Paint hanno deciso di fare il possibile per "simulare" l'aspetto dell'OS 3.0 anche nelle schermate a 24 bitplane. In questo modo possiamo lavorare su schermi in true color e allo stesso tempo disporre di finestre, file requester, menu a tendina, gadget e font uguali a quelli di sistema; questo fatto è molto importante, soprattutto a giudizio dei professionisti. Grazie all'uso delle finestre "simil-intuition", possiamo caricare allo stesso tempo più immagini, ognuna delle quali racchiusa in una finestra ridimensionabile, sovrapponibile e trasportabile. Anche i numerosi tool di disegno sono racchiusi in diverse finestre: abbiamo la palette delle icone in stile "D-Paint", la finestra dei brush, la palette dei colori ecc; inoltre -grazie all'architettura "modeless"- tutte le finestre possono funzionare contemporaneamente.

La velocità operativa di quest'interfaccia è paragonabile a quella di TV-Paint, quindi particolarmente elevata se confrontata con altri software che non usano schermi a 24 bit e che pertanto devono eseguire il dithering a 256 colori per il preview (è il caso di ImageFX o Photogenics).

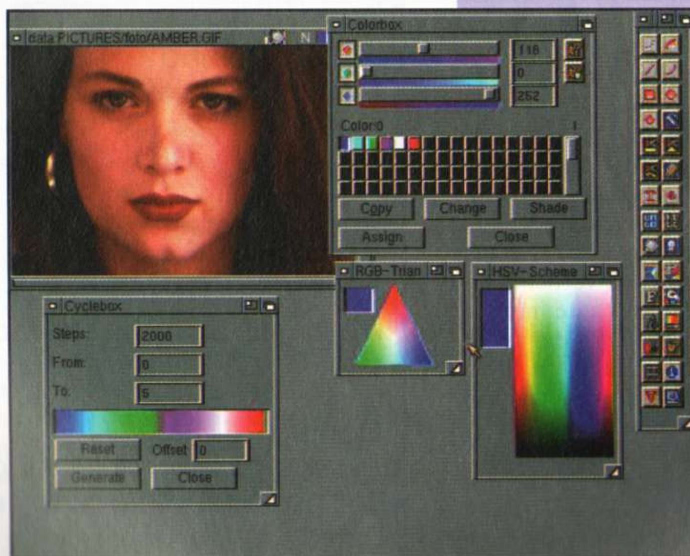
Le funzioni di disegno

L'estrema cura riposta nella progettazione dell'interfaccia, della quale abbiamo tessuto le lodi in precedenza, sembra non trovare un corrispettivo sul versante delle funzioni di elaborazione dell'immagine. Infatti, se da un lato sono presenti tutte le funzioni standard di un programma di disegno che si rispetti (linea, ellisse, poligono...), dall'altra non abbiamo rilevato nulla di particolarmente innovativo rispetto alla concorrenza.

Ad esempio non possiamo scegliere un tipo di tratto alternativo all'areografo, mentre i più recenti programmi a 24 bit ci hanno abituati alla simulazione di pastelli, matite e gessetti tramite applicazione di texture. D'altra parte va precisato che la gestione dell'areografo di Xi-Paint è veloce e ben fatta, essendo anche possibile "catalogare" un elevato numero di getti in una finestra ad icone. Per quanto concerne i brush, disponiamo di numerose funzioni per la loro manipolazione ed ogni volta che ne ritagliamo uno, questo compare in un'apposita finestra sottoforma di icona, pronto per essere richiamato in futuro con un tocco di mouse. Senza dubbio la finestra di "palette" dei brush è una delle cose meglio riuscite di questo programma. Abbiamo apprezzato la possibilità che ha il programma di ripartire ogni volta con l'interfaccia dell'ultima sessione, compreso il set degli ultimi brush ritagliati (salvati di volta in volta su disco).

Un'altra piacevole sorpresa è costituita dalla finestra per la gestione dei colori: oltre ad essere molto ergonomica ed intuitiva, dispone di menu a tendina con molte interessanti opzioni, inoltre può richiamare due sottofinestre con la rappresentazione HSV e RGB del "color space", queste saranno molto apprezzate dai professionisti.

Affrontando il capitolo "gradienti" si arriva ad un punto dolente di questo programma: infatti possiamo disporre di alcune finestre per la creazione di gradienti e "colorcycles" -in verità anche ben fatte-, ma il loro impiego non è altrettanto flessibile quanto quello dei concorrenti. In particolare avvertiamo una certa difficoltà a padroneggiare i gradienti di trasparenza, perché è necessario utilizzare la light-table; sebbene quest'ultima si riveli molto utile per certi effetti di composizione, non sempre può rappresentare la soluzione più comoda e veloce. Una funzione piuttosto rara nei concorrenti è invece la possibilità di generare gradienti a più di due colori, fino ad un massimo di cinque (ideale per la creazione di sfondi per videotitolazioni o DTV).



La gestione della palette avviene tramite una finestra funzionale e intuitiva. Molto utile è la possibilità di aprire separatamente anche le finestre con le rappresentazioni HSV e RGB triangolare.

È ben realizzata la funzione di scrittura, laddove possiamo utilizzare font bitmap e Compugraphics, avvalendoci anche di un comodissimo antialiasing. A questo proposito segnaliamo una funzione decisamente comoda per la realizzazione di collages e titolazioni: si tratta della "shadowbox", ovvero della finestra tramite la quale controlliamo interattivamente la generazione di ombre al di sotto dei brush ritagliati. Le modalità di manipolazione dell'immagine, come abbiamo già evidenziato, non sono molto numerose e meriterebbero una migliore configurabilità.
Si parte coi "classici" solid, background, shade, cycle, smooth, smear, tear, as-it-is, e si arriva ai più sofisticati inverse, color exchange, brightness exchange, saturation exchange, darken, brighten, saturation +/-, contrast +/-, color degree. I proprietari del framegrabber V-Lab Motion troveranno molto utile la possibilità di pilotare questo dispositivo direttamente dall'interno di Xi-Paint; allo stesso modo i fortunati utenti delle tavolette grafiche Wacom potranno usufruire dell'apposito driver fornito insieme al programma per sfruttare a fondo la funzione di sensibilità alla pressione tipica di questi dispositivi.
In lettura e in scrittura sono supportati numerosi formati grazie alla "multipic.library" scritta appositamente per lo scopo. In particolare vengono riconosciuti IFF-DEEP, ILBM, PGM, PPM, Sunraster, TARGA, JPEG, Xi-SGI.
È possibile associare una "minipic" ad ogni file, in pratica un'icona contenente una riduzione dell'immagine che viene visualizzata dal file requester di Xi-Paint per facilitare la ricerca di file grafici all'interno di archivi affollati.
Una funzione molto importante, ormai quasi irrinunciabile nei moderni programmi di grafica per Amiga, è la porta Arexx. Tramite questo linguaggio possiamo pilotare dall'esterno Xi-Paint, in modo da interfacciarlo con altri software per eseguire complessi batch-processing. Oppure possiamo automatizzare le sue funzioni di disegno tramite un breve programma ed ottenere in questo modo effetti inediti, grafici per presentazioni aziendali e molto altro.
A questo proposito risulta molto interessante la possibilità di registrare e salvare su disco le "macro" che in seguito si possono editare in quanto esse stesse sono programmi Arexx generati automaticamente.
Ogni funzione è ben documentata da un help contestuale, in lingua inglese o tedesca.

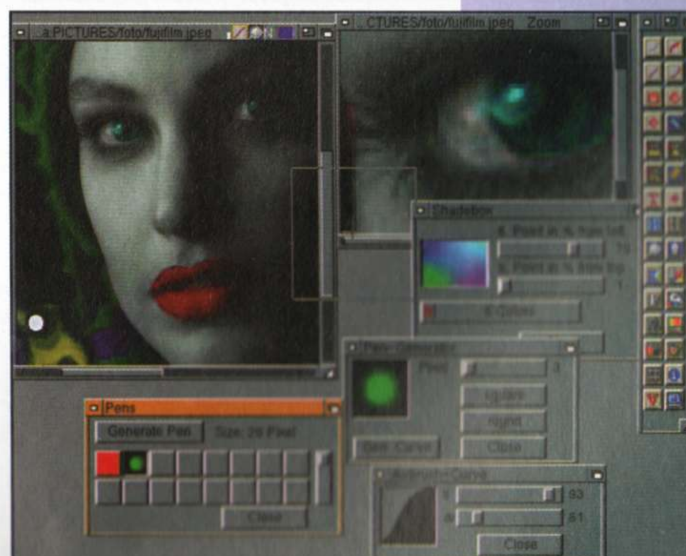


La gestione delle maschere è completa e sofisticata, anche se richiede qualche sforzo di apprendimento agli utenti principianti.

Conclusioni

Xi-Paint è uno dei migliori programmi di disegno a 24 bit per Amiga: riesce a coniugare una velocità d'uso elevata con un'interfaccia da molti punti di vista imbattibile. Tuttavia evidenzia alcuni punti deboli sul versante della manipolazione delle immagini, laddove i suoi concorrenti più agguerriti dimostrano una maggiore versatilità.
Dato che l'architettura di base del software è ben realizzata, è lecito aspettarsi che per i prossimi upgrade gli sviluppatori concentrino i propri sforzi sul perfezionamento delle pure funzioni di image-processing e di painting, dato che possono contare su un'interfaccia efficace e ben collaudata.
Non abbiamo più riscontrato i fastidiosi bug che accompagnavano le vecchie release, anche se certe situazioni comportano un inspiegabile rallentamento nell'esecuzione delle operazioni grafiche.
In definitiva il giudizio su questo prodotto è positivo, anche se riteniamo ci siano le premesse per un miglioramento sostanziale in futuro.
Pensate che fra le nuove feature è stato annunciato un raytracer interno e la possibilità di creare animazioni a 24 bit!





Notiamo la comoda funzione di zoom, le finestre di selezione e configurazione delle "penne", la finestra per la creazione di gradienti.

PIXEL ART EXPO '95

BANDO DI CONCORSO INTERNAZIONALE DI ELABORAZIONI GRAFICHE E DI COMPOSIZIONI MUSICALI SU PERSONAL COMPUTER IN TEMPO REALE

L'associazione Culturale Tecnopolis bandisce la terza edizione del concorso denominato Pixel Art Expò Roma '95 ed articolato nelle seguenti due parti:
1) Parte Grafica:
a) Sezione Animazione grafica in tempo reale su Personal Computer
b) Sezione Video di Animazione Grafica su Personal Computer o Workstation
c) Sezione Immagine grafica statica in tempo reale su Personal Computer
d) Sezione Demos Grafiche e/o Musicali in tempo reale su Personal Computer
2) Parte Musicale:
a) Sezione Composizione ed Arrangiamento musicale in tempo reale elaborata su Personal Computer.
La fase finale del concorso si terrà nei giorni 2 e 3 Dicembre 1995 a Roma, nei locali dell'Istituto J. Piaget, in Viale M. F. Nobiliore n. 79/A.
Il regolamento del bando di concorso è il seguente:
Viene ammessa in concorso qualsiasi animazione grafica elaborata su personal computer in tempo reale o su videotape e qualsiasi demo grafica e/o musicale, qualsiasi immagine statica o composizione musicale realizzata con personal computer ed elaborata in tempo reale.
Vengono prese in considerazione solo opere elaborate con i seguenti computers:
a) Commodore Amiga con scheda grafica standard e un massimo di 18 mbytes di RAM
b) Apple Macintosh con scheda grafica standard
c) IBM compatibili con max scheda VGA, SVGA, XGA o TARGA
d) Atari ST
e) Workstations Grafiche

REGOLAMENTO PARTE GRAFICA

1. I lavori grafici presentati dai concorrenti saranno divisi nelle categorie 2D e 3D, se previsto.
2. Per le immagini statiche è consentito l'uso di computer corredato di scheda grafica 24 bit a 16.7 milioni di colori. Le immagini debbono essere inviate a scelta dell'autore in uno di questi formati: TGA, TIFF, IFF, BMP, GIF, JPEG ed in qualsiasi risoluzione.
3. Ogni concorrente può presentare al massimo sei lavori per ognuna delle seguenti Sezioni: Animazione 2D in tempo reale, Animazione 3D in tempo reale, Animazione 2D su videotape, Animazione 3D su videotape, Immagine statica 2D, Immagine Statica 3D, Demos Grafiche e/o Musicali.
4. Le opere presentate nella Sezione Animazione Grafica in tempo reale, nella Sezione Immagine Statica in tempo reale e nella Sezione Demos in tempo reale devono essere registrate esclusivamente su floppy disks (compresi anche i backup di Hard Disks) o su magneto-ottici da 128 Mbytes, mentre le opere presentate nella Sezione Video di Animazione Grafica su personal computer o workstation devono essere registrate esclusivamente su videotape.
Tutte le opere di ogni sezione debbono essere accompagnate da una esauriente scheda descrittiva comprendente le seguenti parti:
Per la Sezione Animazione Grafica in tempo reale e per la Sezione Immagine Statica in tempo reale su personal computer:
a) Titolo dell'opera, Categoria 2D o 3D, Programma o Programmi utilizzati, Durata dell'opera, Modo Grafico, Numero dei Frames, Tempi di realizzazione e Grandezza in Mbytes dell'opera presentata.
b) Note descrittive dell'opera presentata in max 700 caratteri (facoltativo).
c) Dichiarazione scritta dell'autore che autorizzi gratuitamente l'Associazione Culturale Tecnopolis a registrare l'animazione e/o l'immagine su di un videonastro in cui saranno raccolti tutti i lavori prescelti per la fase finale del concorso (obbligatorio).
2-Per la Sezione Video di Animazione Grafica su personal computer o su workstation:
a) Titolo dell'animazione, Categoria 2D o 3D, Sistema di Videoregistrazione usato, Formato del Video, Formato dell'Audio, Programma o Programmi utilizzati, Tipo di Computer o Workstation utilizzato, Durata del Video, Modo Grafico, Numero dei Frames e Tempi di realizzazione dell'animazione.
b) Note descrittive dell'opera presentata in max 700 caratteri (facoltativo).
c) Dichiarazione scritta dell'autore che autorizzi gratuitamente l'Associazione Culturale Tecnopolis a registrare l'animazione su un videonastro in cui saranno raccolti tutti i lavori prescelti per la fase finale del concorso (obbligatorio).
3-Per la Sezione Demos Grafiche e/o Musicali:
a) Titolo dell'opera, Tipo di codice di programmazione utilizzato, Tempi di realizzazione e Grandezza in Bytes, Note per il corretto caricamento della Demo, Dichiarazione di originalità dell'opera presentata (obbligatorio).
b) Note descrittive dell'opera presentata in max 700 caratteri (facoltativo).
c) Dichiarazione scritta dell'autore che autorizzi gratuitamente l'Associazione Culturale Tecnopolis a registrare l'opera su un videonastro in cui saranno raccolti tutti i lavori prescelti per la fase finale del concorso (obbligatorio).
5. Le opere presentate in concorso devono rigorosamente essere opera originale dell'autore. E' consentito l'uso di oggetti e sfondi presi dalle librerie di Pubblico Dominio per la categoria 3D, ma le opere che non utilizzeranno oggetti e sfondi tratti da librerie di Pubblico Dominio avranno una nota di preferenza nella loro valutazione.
6. Una competente Commissione designata dall'Associazione Culturale Tecnopolis esaminerà tutti i lavori pervenuti in tempo utile, decidendo quali saranno meritevoli di entrare in finale. Sarà considerato titolo preferenziale, ma non indispensabile, la presentazione di opere totalmente o parzialmente inedite. Il giudizio di tale Commissione sarà inappellabile.
7. Le opere dovranno pervenire, franco di ogni spesa, al seguente indirizzo:

ASSOCIAZIONE CULTURALE TECNOPOLIS
Via L. V. Bertarelli n.27
00159 ROMA

8. I lavori devranno pervenire entro e non oltre il giorno 31 Ottobre 1995 (farà fede la data del timbro postale per il termine).
9. L'Associazione Culturale Tecnopolis produrrà un videonastro in cui saranno raccolti tutti i lavori prescelti per la fase finale del concorso.
10. La valutazione finale delle Opere in concorso verra effettuata da una giuria qualificata nominata dall'Associazione Culturale Tecnopolis che giudicherà le soluzioni innovative e l'impegno tecnico ed artistico profuso dagli autori. In base a tale votazione verranno assegnati i seguenti premi:
a) Concorso per Animazione Grafica in tempo reale - Sezione 3D:
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
b) Concorso per Animazione Grafica in tempo reale - Sezione 2D:
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
c) Concorso per Animazione Grafica su Videotape - Sezione Unica:
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
d) Concorso per Immagine Statica - Sezione 3D :
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
e) Concorso per Immagine Statica - Sezione 2D :
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
d) Concorso per Demos Grafiche e/o Musicali (con Codice di Programmazione Originale) - Sezione Unica:
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
11. Ogni concorrente ammesso alla fase finale del concorso riceverà in omaggio la videocassetta relativa alla categoria per la quale ha partecipato al PIXEL ART EXPO' ROMA '95.
12. Il giudizio della giuria è inappellabile ed ogni partecipante accetta integralmente il presente regolamento.
13. Quest'anno verrà introdotto anche uno speciale premio del pubblico costituito da 1 Coppa da attribuire all'autore che, fra tutte le categorie della grafica in concorso, risulterà il più votato dal pubblico presente alla manifestazione.

Per informazioni telefonare o scrivere a:
a) ASSOCIAZIONE CULTURALE TECNOPOLIS Via L. V. Bertarelli n.27 - 00159 ROMA
b) Francesco Franceschi tel. 06 - 5757935 ore 18 - 20.
c) Leonardo Fischiagrilli tel.0337 - 793217 ore 18 - 20

PARTE MUSICALE

1. I lavori musicali presentati dai concorrenti saranno divisi nelle categorie MIDI e NON MIDI.
2. Per la categoria MIDI sono accettati solamente brani elaborati su computer in tempo reale ed eseguibili in tempo reale.
Inoltre i lavori della categoria MIDI dovranno essere presentati o in formato MIDIFILE STANDARD, o in formato *.arr se realizzati con il programma CUBASE su computer Atari St o Apple Macintosh, o in ogni altro formato MIDI con la esatta indicazione del programma per computers che lo ha generato, e dovranno essere registrati su floppy disk da 3.5''in uno di questi formati:
a) AMIGA 880 Kb o 1760 Kb
b) ATARI ST 360Kb o 720 Kb
c) MS-DOS 720 Kb o 1440 Kb
d) APPLE MACINTOSH 770 Kb o 1540 Kb
Oltre al file su disco il concorrente dovrà inviare obbligatoriamente anche un nastro audio di elevata qualità di resa contenente il brano o i brani musicali che presenta in concorso.
I concorrenti nella categoria MIDI devono inviare anche la lista dei patches delle varie tracce MIDI utilizzate e la lista delle apparecchiature sonore, riscontrabili su nastro, cui sono stati assegnati i suddetti patches.
3. Per la categoria NON MIDI sono accettati brani in formato direttamente eseguibile da disco ed elaborati con programmi tipo Soundtracker, Noisetracker, Oktalizer, Protracker, Med, Octamed, Sonic Atrranger, ecc. per computer AMIGA e con programmi similari per computer APPLE MAC INTOSH, ATARI e MS-DOS, cioè con programmi che non necessitano obbligatoriamente dell'uso di apparecchiature Midi e operano tramite librerie software di suoni digitalizzati, permettendo all'artista di comporre direttamente dalla tastiera del computer e di ottenere un prodotto finale direttamente ascoltabile senza bisogno di expander midi o di generatori di suono.
Oltre al file su disco il concorrente potrà inviare anche un nastro audio di elevata qualità di resa contenente il brano o i brani musicali che presenta in concorso.
4. Ogni concorrente può presentare fino a 5 opere per la categoria MIDI e a 5 opere per la categoria NON MIDI, ciascuna della durata massima di 6 minuti.
5. Le opere presentate devono essere accompagnate da una esauriente scheda descrittiva comprendente le seguenti parti sia per la categoria MIDI, sia per la NON MIDI:
a) Titolo del brano musicale, Programma o Programmi utilizzati, Durata del brano musicale, Tempi di realizzazione e Grandezza in Kbytes del brano musicale.
b) Note descrittive dell'opera presentata in max 700 caratteri (facoltativo).
c) Dichiarazione scritta dell'autore che autorizzi gratuitamente l'Associazione Culturale Tecnopolis a registrare il brano musicale su un nastro magnetico in cui saranno raccolti tutti i lavori prescelti per la fase finale del concorso (obbligatorio).
6. Le opere presentate in concorso devono rigorosamente essere inedite ed opera originale dell'autore.
7. Una Commissione designata dall'Associazione Culturale Tecnopolis esaminerà tutti i lavori pervenuti in tempo utile, decidendo quali saranno meritevoli di entrare in finale. Il giudizio di tale Commissione sarà inappellabile.
8. Le opere dovranno pervenire, franco di ogni spesa, al seguente indirizzo:

ASSOCIAZIONE CULTURALE TECNOPOLIS
Via L. V. Bertarelli n.27
00159 ROMA

9. I lavori dovranno pervenire entro e non oltre il giorno 31 Ottobre 1995 (farà fede la data del timbro postale per il termine).
10. L'Associazione Culturale Tecnopolis produrrà un nastro magnetico in cui saranno raccolti tutti i lavori prescelti per la fase finale del concorso.
11. La valutazione finale delle Opere in concorso verra effettuata da una giuria qualificata nominata dall'Associazione Culturale Tecnopolis che giudicherà le soluzioni innovative e l'impegno tecnico ed artistico profuso dagli autori. In base a tale votazione verranno assegnati i seguenti premi:
a) Concorso per Composizione ed Arrangiamento in tempo reale - Sezione MIDI :
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
b) Concorso per Composizione ed Arrangiamento in tempo reale - Sezione NON MIDI:
Primo Classificato : Targa in Argento Massiccio 925/1000
Secondo Classificato : Targa in Silver Plated
Terzo Classificato : Targa in Ottone
12. Ogni concorrente ammesso alla fase finale del concorso riceverà in omaggio il nastro magnetico contenente tutte le opere musicali finaliste a PIXEL ART EXPO' ROMA '95 relative alla sezione musicale per la quale ha partecipato.
13. Il giudizio della giuria è inappellabile ed ogni partecipante accetta integralmente il presente regolamento.
14. Quest'anno verrà introdotto anche uno speciale premio del pubblico costituito da 1 Coppa da attribuire all'autore del brano musicale che, fra tutte le opere musicali in concorso, risulterà il più votato dal pubblico presente alla manifestazione.

Per informazioni telefonare o scrivere a:

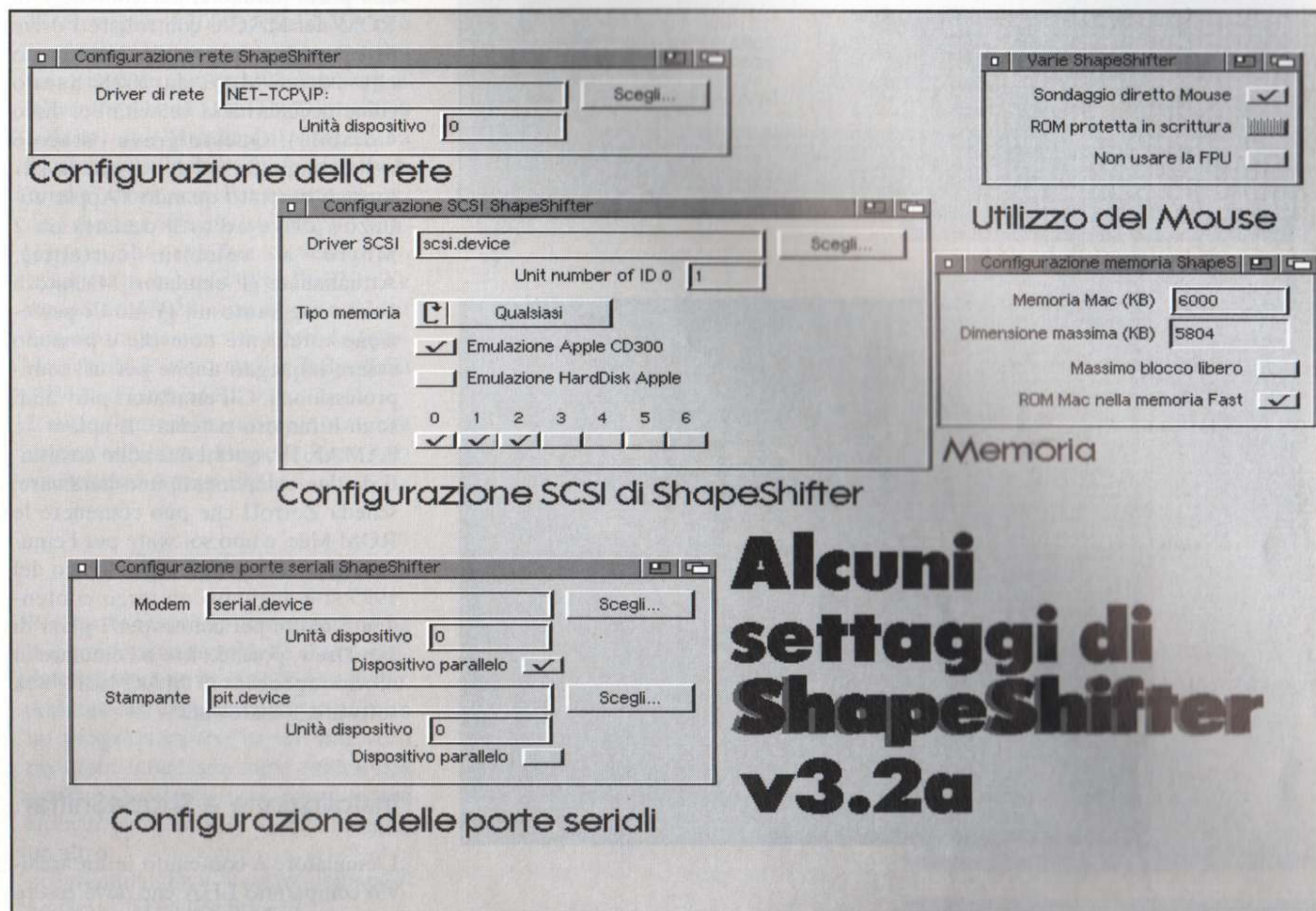
a) ASSOCIAZIONE CULTURALE TECNOPOLIS,
Via L. V. Bertarelli n.27
00159 ROMA

b) Francesco Franceschi, Tel. (06)57.57.935, ore 19 - 20.

c) Leonardo Fischiagrilli, Tel. (0337)79.32.17, ore 19 - 20

Il miglior simulatore Macintosh shareware.

Mentre Jim Drew è assorto nelle sue beghe fiscali c'è qualcuno che ha ridotto la sua Emplant in un fastidioso Dongle. È ShapeShifter, un emulatore "solo software" che ha ridicolizzato in un sol colpo la Emplant e l'AMAX.

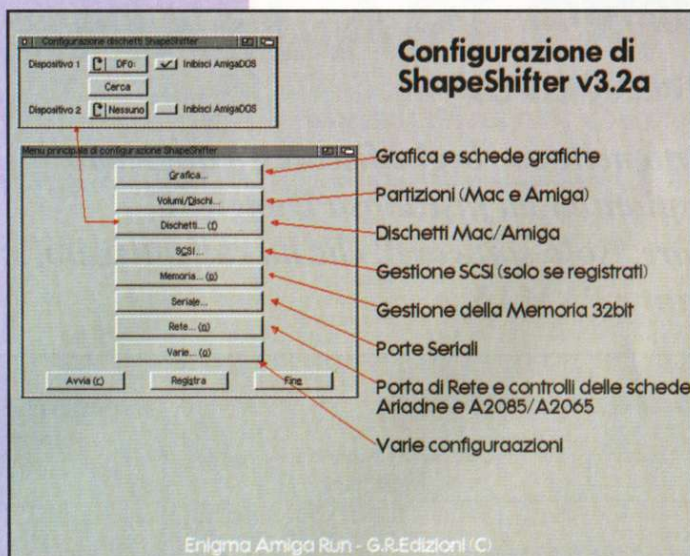


ShapeShifter 3.2a: L'antagonista

di **Ermanno Di Mario**

Da quando è comparso il primo Amiga (A1000), l'elasticità dell'hardware e del suo sistema operativo ha spinto vari costruttori a creare emulatori più o meno efficienti di altri ambienti informatici. Il primo emulatore fu il "famoso" Sidecar per Amiga 1000, questo era costituito da hardware esterno connesso al bus tramite il connettore esterno destro del computer e un software di gestione. Il Sidecar conteneva un vero e proprio PC XT con 8088, 640 Kbyte e drive da 5 1/4, un software opportuno provvedeva a utilizzava l'Amiga come piattaforma da cui usare hard disk, grafica in emulazione CGA (allora il top), seriale, parallela, mouse (PC + Mouse = Fantascienza) e tastiera. Poco tempo dopo uscì il primo emulatore software, si chiamava Trasformer. Questo emulava interamente via software un PC 8086, ma la sua inevitabile pecca fu la velocità perché il programma doveva convertire il codice Intel in codice Motorola 68000, e anche se quest'ultimo era molto più potente (allora) dell'Intel (Motorola 68000 7.16 Mhz, 32 bit interni, 16 bit esterni e 10 Mbyte Ram di indirizzamento contro l'Intel 8086 4.77 Mhz, 16 bit interni, 8 bit esterni, 640 Kbyte + 384 Kbyte Ram di indirizzamento) non rendeva l'emulazione realmente utilizzabile, in termini di velocità, per ambiti professionali.

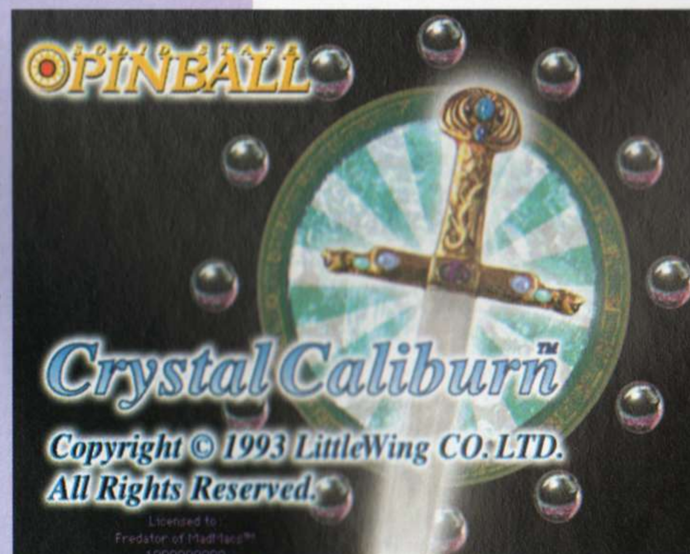
Il cuore del sistema è questo menu. Da qui si controllano tutti i settaggi.



Qui sopra il contenuto del disco di Shape Shifter.



Un'accattivante schermata di inizio di un gioco di flipper, CrystalCaliburn, alla maestosa risoluzione a 256 colori "emulati".



Con il passare degli anni molti emulatori "software" per Amiga nacquero: PC286, AtariST, C64, ZX Spectrum. Ma l'emulatore che suscitò più interesse fu quello per Macintosh: l'architettura del Macintosh e dell'Amiga utilizzano la stessa famiglia di CPU, i Motorola serie 680x0.

Il primo emulatore che uscì su mercato Amiga fu AMAX. Era costituito da un software di gestione e una piccola interfaccia esterna da collegare alla porta parallela, per contenere la ROM del MAC e controllare i drive MAC a velocità variabile (ricordiamo che i drive MAC da 700K hanno come peculiarità la velocità del disco variabile). Questo grave ostacolo nella compatibilità dei dischi fu per fortuna superato quando l'Apple utilizzò i drive ad alta densità da 2 Mbyte a velocità costante). Attualmente gli emulatori Macintosh hanno raggiunto un grado di perfezione veramente notevole e possono essere impiegati anche per usi semiprofessionali. Gli emulatori più validi sono il famoso sistema "Emplant" e l'AMAX IV, questi due sono costituiti da due componenti, uno hardware: scheda ZorroII che può contenere le ROM Mac, e uno software per l'emulazione vera e propria. Dall'inizio del 1995 si è aggiunto un terzo contendente molto pericoloso per i piani di Jim Drew, poiché oltre ad emulare in modo egregio il MAC solo via software, è shareware

Installazione e ShapeShifter

L'emulatore è contenuto in un archivio compattato LHA che deve essere espanso ed inserito in un qualsiasi cassetto dell'hard disk. Una volta espanso occupa appena 600 KByte. Il pacchetto comprende il manuale sotto forma di guida ipermediale in AmigaGuide, la cartolina (da stampare) per il pagamento della quota shareware e la cartolina (sempre da stampare) per informare il produttore di eventuali bug del programma.

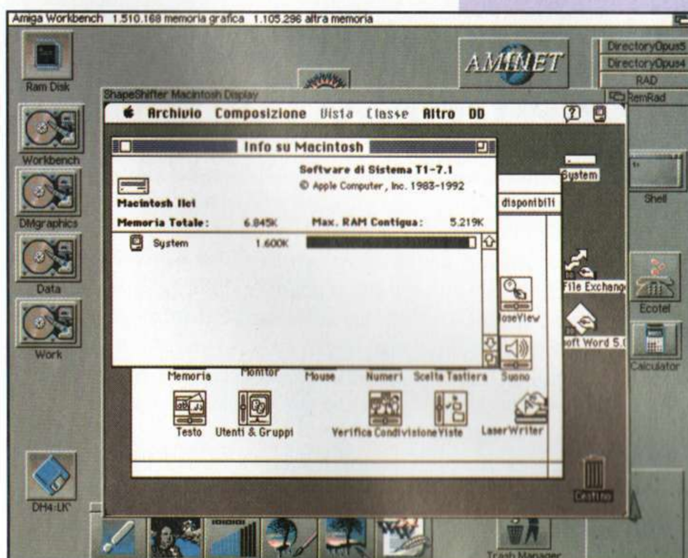
La dotazione richiesta dal programma è modesta, richiede almeno un processore 68020 o superiore (anche senza MMU) e il sistema operativo 2.1 o superiore.

Il sistema funziona quindi con tutta la serie degli Amiga dell'ultima generazione, la situazione si complica per quei computer (A500, A600, A2000) che sono stati accelerati con schede aggiuntive. Essendo stati progettati

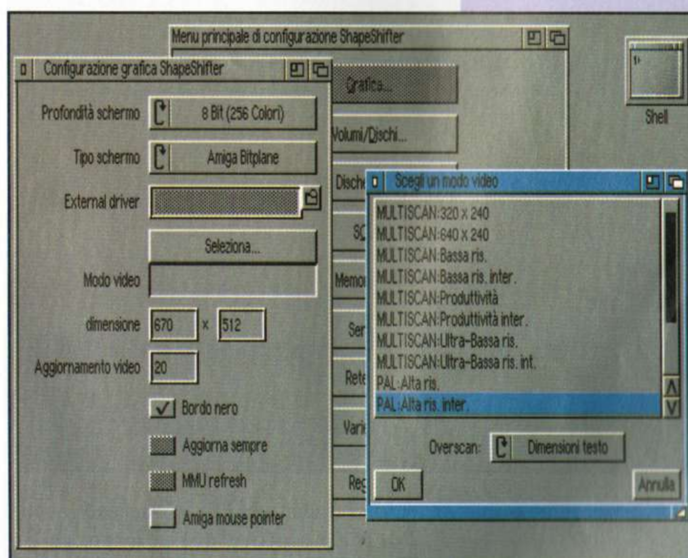
con una struttura a 16 bit, l'inserimento di una scheda con processore a 32 bit e memoria a 32 bit comporta l'installazione di un software di patch per far vedere al sistema la nuova memoria veloce installata. Talvolta tali patch si rivelano completamente incompatibili con ShapeShifter che deve effettuare dei reindirizzamenti dei vettori sulla ROM del Macintosh. Da prove effettuate sulle macchine avute a disposizione, la schede acceleratrice 3001 (68030 33Mhz) per A2000 della GVP si è rivelata totalmente incompatibile, mentre su un Amiga2000 equipaggiato con la scheda OverTheTop (68040 30Mhz) dell'Hardital il sistema ha funzionato solo dopo molti tentativi e "crash" di sistema. Per quanto riguarda l'Amiga 600, il sistema può supportare ShapeShifter se accelerato tramite la scheda Apollo620 che monta un 68020 e memoria a 32 bit fino ad un massimo di 8 Mbyte (questa scheda è importata in Italia dalla VIMA di Limbiate).
L'unica macchina completamente incompatibile con ShapeShifter è l'ormai vetusto Amiga 1000.

Cosa ci serve

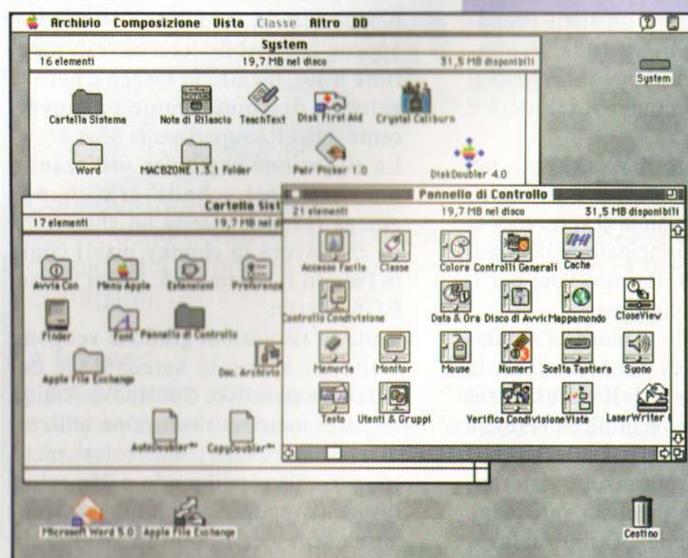
Per far funzionare l'emulatore si ha bisogno innanzitutto delle Rom originali del Macintosh sotto forma di file. Assieme all'emulatore viene fornito un programma che su un Mac vero provvede a fare una copia delle ROM su file. Questo file poi dovrà essere riportato su Amiga, sempre tramite un altro programma che si occupa della conversione del codice binario.
Questa procedura di copia E' ILLEGALE se effettuata su una ROM installata su un altro Macintosh, ma "non dovrebbe esserlo" se si provvede all'acquisto della ROM originale e si effettua la conversione su file di quest'ultima.
ShapeShifter3.1 gestisce le ROM da 512 k e 1024 k, della serie MacII, ambedue gestiscono i 24 bit colore, mentre la ROM da 1024 k è molto più indicata per processori 68040/060.
Un altro requisito necessario è il sistema operativo originale del Macintosh: il System, supportato da ShapeShifter nella versione System 7.1 o l'ultima realise 7.5. Anche se apparentemente funzionante sconsigliamo vivamente il System 7.0.1 che è causa di frequenti bombe (in ambi-



Certamente spettacolare, l'emulazione può avvenire su un semplice schermo Workbench. Lo schermo Mac può essere aperto in qualsiasi dimensione, però solamente in B/N.



Questo è lo schermo più ricco di opzioni, tramite questo pannello si possono scegliere le risoluzioni, il tipo di uscita grafica, le velocità di refresh.



Qui possiamo vedere che il System installato nella prova è il 7.1, si vede anche la finestra del programma Microsoft Word.

Sistema utilizzato per la prova

Amiga 4000/030 +68882
Drive Esterno 3 1/2
14 Mbyte RAM
1280 Gbyte HD EIDE
CD-ROM Quadra Speed
Multifacecard III (2 ser, 1 par)

Amiga 2000/040 30 Mhz
Monitor A2024 e 8833-II
1 Mbyte Chip RAM
4 Mbyte Fast RAM
8 Mbyte 32 bit RAM
750 Mbyte HD SCSI

Il sistema non ha funzionato con questa configurazione:

Amiga2000
GVP A3001/33 (68030+68882)
1 Mbyte Chip Ram
4 Mbyte Fast Ram
4 Mbyte 32 bit RAM
A2092 SCSI Controller
A2090/B MFM Controller
A2058 Ram Controller
One-Stop Music Shop

to Mac) e Guru (ovviamente in ambito Amiga).
Per attivare l'emulazione bisogna copiare il file dal cassetto, dov'é presente ShapeShifter, nella directory C di sistema. Avviare da shell PrepareEmul (su Amiga1200 "PrepareEmul A1200"). Appena avviato il programma il computer si resetterà e rifarà il boot.
Una volta avviato il Workbench nel cassetto di ShapeShifter e avviando l'omonimo programma ci si troverà di fronte al menu principale di configurazione costituito da otto voci per il settaggio dell'emulazione.
Il primo controllo riguarda l'emulazione della grafica del Macintosh, la parte più critica dell'emulatore. Perché? Semplice: la grafica di Amiga lavora a bitplane (piani di schermo) dove il colore di un pixel è determinato dello stesso pixel sui vari piani, mentre la grafica del Macintosh lavora in ChunkyPixel come tutte le schede grafiche per PC. L'oneroso lavoro dell'emulatore nel convertire gli schermi chunky del Mac su Amiga fa sì che siano quasi inutilizzabili i modi a 256 colori, mentre su Amiga 25 Mhz o superiore la modalità a 16 colori è appena accettabile (con refresh superiore a 40), mentre in bianco e nero la velocità dell'emulazione è stupefacente, talvolta superiore ai Mac.
La situazione si ribalta utilizzando una qualsiasi scheda grafica per Amiga (avendo queste un chip grafico che lavora in chunky pixel) come la Picasso II, Retina Z3, CyberVision, EGS, Merlin.
Tutte le risoluzioni grafiche vengono scelte attraverso lo ScreenMode del sistema operativo. Sui nuovi Amiga AGA la massima risoluzione utilizzabile e di 720x566 a 2,4,16 colori, mentre per utilizzare il modo a 256 colori bisogna scendere alla fatidica risoluzione Mac per i monitor da 12", la 512x368 pixel (questo per accelerare il ridisegno su uno schermo più piccolo). Sulle macchine ECS (A500, A600, A2000, A3000) il numero massimo di colori è ristretto a 16. Possedendo invece una scheda grafica, la si può sfruttare in due modi: o tramite lo ScreenMode con un massimo di 256colori, o tramite un apposito driver video contenuto in un'omonimo cassetto. Il vantaggio di questi driver è poter sfruttare qualsiasi risoluzione fino a 24 bit colore. Sono disponibili i driver per Retina Z3, Merlin, Picasso II, CyberGraphics de EGS.
Un'ultima modalità interessante è la possibilità di aprire lo schermo di emulazione Mac, questa volta solo in B/N, sullo schermo del Workbench in una finestra di sistema.

Hard disk e memorie di massa

ShapeShifter è in grado di sfruttare gli hard disk di Amiga in due modi: creando un hard disk virtuale su file, con i vantaggi della semplicità e gli svantaggi della estrema lentezza, oppure utilizzando una partizione Amiga come partizione Mac (la soluzione preferibile) con notevoli vantaggi in termini di velocità mettendo a disposizione dell'emulazione un hard disk vero e proprio. Però attenzione! Quest'ultima modalità è disponibile solamente se è stata versata all'autore la quota shareware. In cambio del pagamento verrà consegnata una chiave software ShapeShifter. Key da inserire nel cassetto assieme al programma.
La simulazione degli hard disk Mac su Amiga ha un massimo di due unità su File e due su Partizione che possono esser sfruttate anche su HD removibile installati su Amiga.
Per creare un hard disk virtuale su file bisogna semplicemente premere il pulsante "Crea", indicare la dimensione in Kbyte (attenzione 1Mb=1024Kbyte) e indicare al programma il percorso per il posizionamento del file. Per utilizzare una partizione Amiga come HD Mac bisogna semplicemente indicare il volume (partizione) da utilizzare, automaticamente verranno inseriti nella scheda delle opzioni, il nome del device utilizzato, i valori del primo settore, il numero di settori da utilizzare, e la dimensione massima di trasferimento. La gestione dei dischi Mac su Amiga è abbastanza difficoltosa, il program-

ma permette di gestire due delle quattro unità floppy installabili su Amiga. Avendo il drive condiviso, prima l'Amiga tenterà di riconoscere il formato del disco (Amiga, Ms-Dos, Mac) poi passerà all'emulatore la possibilità di leggerlo. Attivando invece l'opzione "InibisciAMIGADOS" il riconoscimento del disco su Mac avverrà immediatamente. Per quanto riguarda la capacità del floppy, ShapeShifter può utilizzare solamente i drive ad alta densità per leggere i dischi del Mac, avendo questi velocità di rotazione costante. I dischi Mac da 800 Kbyte invece risultano illeggibili dai drive Amiga, ma possono essere aggiunti al sistema utilizzando l'interfaccia su parallela di AMax per collegare un drive Mac originale. La necessità di avere un drive ad alta densità, ormai standard su Mac e PC, ne presuppone il montaggio sui modelli A500, A600, A2000, A2500, A3000, A1200 in versione interna o esterna.

Interfaccia SCSI e memoria

Anche questa funzione è utilizzabile solamente con la versione registrata del programma, e permette di utilizzare sotto Mac qualsiasi interfaccia SCSI presente sotto Amiga; Advanced Phase5, Commodore 2091 e 4091 ecc. vengono riconosciuti e gestiti dal programma, mentre nella nuova versione di ShapeShifter3.2a verrà esteso il supporto anche su schede Oktagon AT e SCSI.

Tramite il supporto dello SCSI si possono gestire i CD SCSI montati su Amiga come AppleCD300.

ShapeShifter gestisce un massimo di 256 Mbyte di memoria, la quantità di memoria da riservare all'emulatore è selezionabile: il minimo indispensabile per far funzionare e utilizzare decorosamente l'emulatore è 4 Mbyte di Fast Ram; 1 Mbyte verrà riservato per la Rom di sistema. Per l'utilizzo di applicativi pesanti, il famoso Microsoft Word 6 o XPress, bisogna dotarsi di almeno 8 Mbyte.

L'utilizzo della memoria da parte di ShapeShifter può avvenire solamente con memoria a 32 bit (A1200, A3000, A4000, CD32 e schede acceleratrici), tutta la memoria a 16 bit (non la memoria delle schede acceleratrici) presente sui vecchi computer (A500, A2000) non è supportata dall'emulatore. Per evitare incompatibilità apparentemente insormontabili, ShapeShifter mette ha disposizione ReKick, un programma che permette di copiare su memoria 32 bit delle schede acceleratrici.

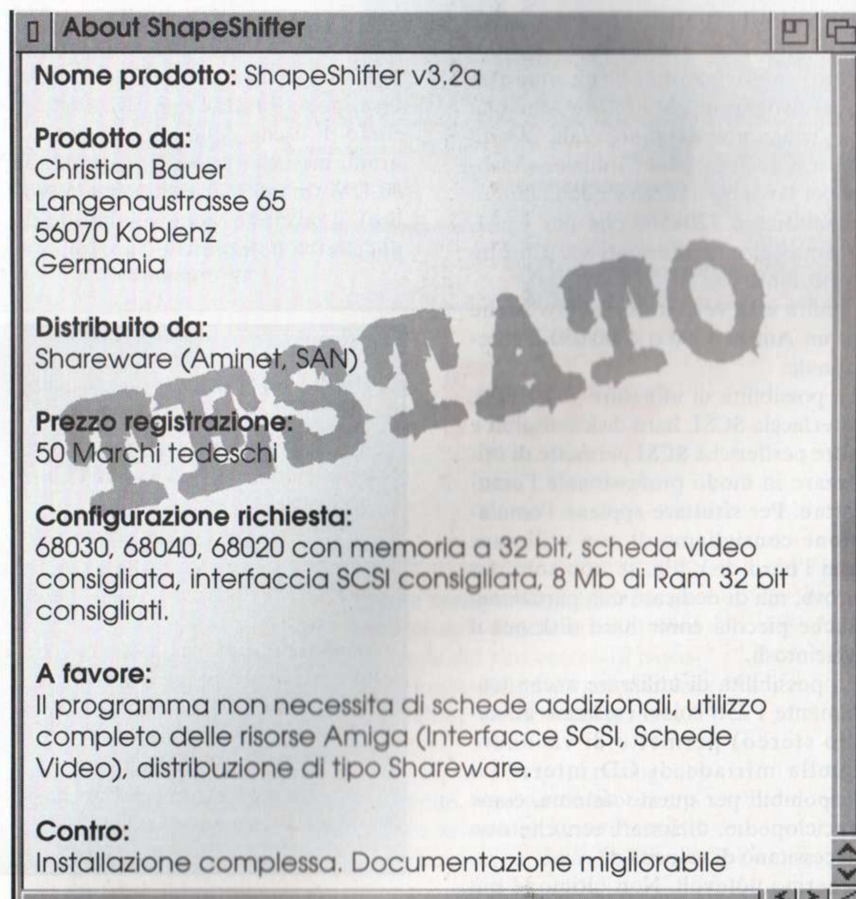
Come ben sappiamo l'Apple Macintosh non possiede una porta parallela. La gestione della stampante su ShapeShifter viene reinderizzata su stampante parallela Amiga, o qualsiasi scheda multi I/O tramite la scelta del device. Anche l'utilizzo di un eventuale modem avviene scegliendo la porta seriale presente sul computer.

La compatibilità si estende anche attraverso la gestione delle schede di rete presenti su Amiga; la compatibilità è assicurata (non abbiamo potuto verificare) con le schede ethernet per Amiga come Ariadne della Village-Tronic ed Ethernet Commodore A2085.

L'ultimo menu di configurazione permette di accedere a varie opzioni molto utili, la più interessante riguarda la protezione in scrittura, su macchine che possiedono la MMU, della ROM del Mac.

Tutte le varie opzioni presenti possono essere registrate o cancellate. Tramite il pulsante "Avvia" l'emulazione ha inizio! Dato che il sistema non possiede ancora l'hard disk installato comparirà sullo schermo l'immagine di un dischetto con un punto interrogativo lampeggiante. A questo punto bisogna inserire il disco di Utilities del System, questo disco farà partire un programma di formattazione e partizionamento. Appena partito informerà sulla possibilità di inizializzare il disco (HardDisk), confermare e attendere l'inizializzazione. Una volta terminata l'inizializzazione (attendere che tutte le spie floppy e hard disk siano spente), estrarre il disco Utilities, andare sul menu e selezionare la voce Riavviare. Il Mac emulato si resetterà e dopo breve riapparirà la schermata con il disco e il punto interrogativo. A questo punto inserire il disco **Install_ 1 del System 7.x** e seguire passo passo tutte le istruzioni fino al completamento dell'installazione del System.

Terminata l'installazione si rieffettuerà un altro Reset del Macintosh, senza disco nel drive e tutto partirà al primo colpo direttamente da hard disk: ecco "apparire" sul vostro Amiga un vero e proprio Macintosh in multitasking assieme al computer ospite. Entrando nel cassetto "Pannello di controllo" del Mac abbiamo



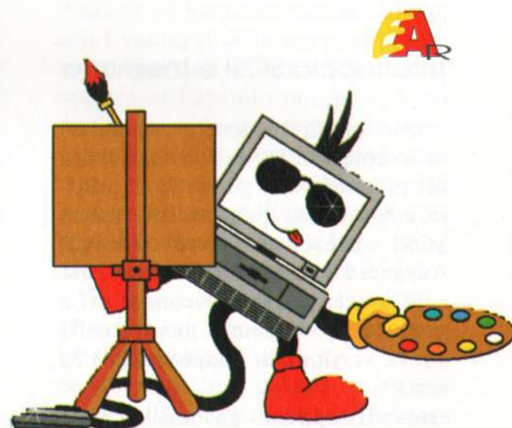
potuto configurare il sistema come su un vero Macintosh. Tutti i settaggi possibili e immaginabili sono stati effettuati. Dal funzionamento B/N ai 256 colori, ai più ostici, quali la rete e la memoria e persino i suoni di sistema hanno funzionato. Sì, avete letto bene: i suoni! Sì, perché ShapeShifter emula l'audio stereo del Mac perfettamente e può sfruttare un eventuale digitalizzatore (anche i più economici) audio presente sulla porta parallela per emulare il microfono esterno presente negli ultimi Mac.
La compatibilità dell'audio è perfetta, l'emulatore ci può far sentire i vari "Quack", "Indigo" ecc. di sistema. Ma non è tutto! Abbiamo giocato con lentezza al gioco CrystalCaliburn, un flipper a 256 colori con audio stereo a tutto spiano. Il test dell'emulatore è passato poi a Microsoft Word 6 per Mac e a XPress 3.0. Ambedue hanno funzionato immediatamente ed in modo egregio. L'esaltazione è arrivata quando con un CD-ROM esterno abbiamo potuto navigare a 256 colori nell'enciclopedia della storia del Milan! Fantastico!!!

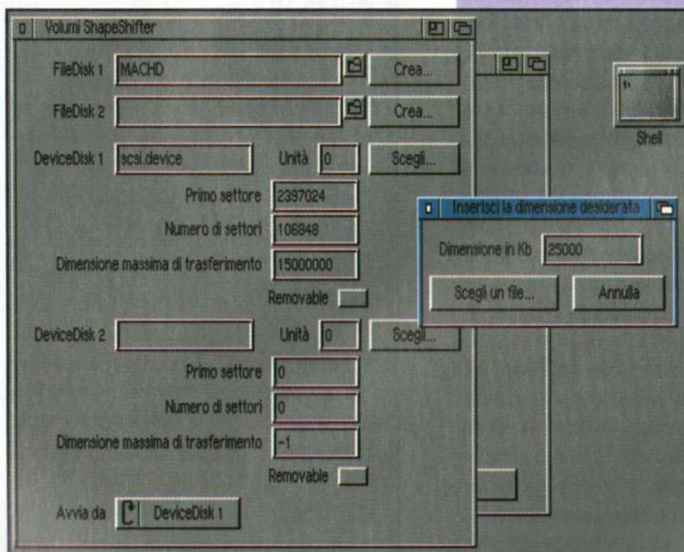
Conclusioni

L'emulazione ha fatto gridare al miracolo! Finalmente un'emulazione Macintosh su Amiga che rasenta quasi la perfezione. Utilissima per quei programmi MUST su Mac che su Amiga non esistono, come Word, XPress ed Excel. La risoluzione ideale per lavorare a razzo è quella monocromatica a 720x566 che per i programmi sopra elencati va più che bene, tanto che la fluidità e la velocità di lavoro anche su un Amiga 1200 o 4000/030 è eccezionale.
La possibilità di utilizzare CD-ROM, interfaccia SCSI, hard disk estraibili e altre periferiche SCSI permette di utilizzare in modo professionale l'emulatore. Per sfruttare appieno l'emulazione consigliamo di non utilizzare mai l'hard disk-file, se non solo per prova, ma di dedicare una partizione, anche piccola come hard disk per il Macintosh.
La possibilità di utilizzare anche lentamente i 256 colori (assieme all'audio stereo) permette di visionare quella miriade di CD interattivi disponibili per questo sistema, come enciclopedie, dizionari ecc. che non necessitano di velocità di schermo notevoli. Non ultimo, e più importante per il nostro giudizio finale, è l'affidabilità... totale !
Nella nostra prova durata un mese non è mai andato in crash!!! Al momento di andare in stampa abbiamo avuto tra le mani la nuova realise 3.2a di ShapeShifter, che oltre ad aver migliorato la velocità della grafica, permette di utilizzare due schermi distinti per l'emulazione (l'uscita Amiga e un'eventuale scheda video aggiuntiva), in più garantisce anche una perfetta compatibilità con il nuovo 68060, e presenta nuovo codice per la gestione degli SCSI/IDE Oktagon, FastLane e Blizzard. Il ritmo di uscita delle nuove release è ormai mensile. L'iscrizione è di soli 50 DM (marchi tedeschi, circa 60.000 lire), il prodotto viene venduto in un pacchetto completo e funzionante (ShapeShifter e System Mac, con un breve manuale di installazione in italiano, con 3 upgrade gratuiti) dalla VIMA-NewVideo di Limbiate (Milano) Tel/Fax (02)99.05.66.49.



Qui sopra possiamo vedere che ShapeShifter emula con un Amiga 4000/030 un Mac-IIci.

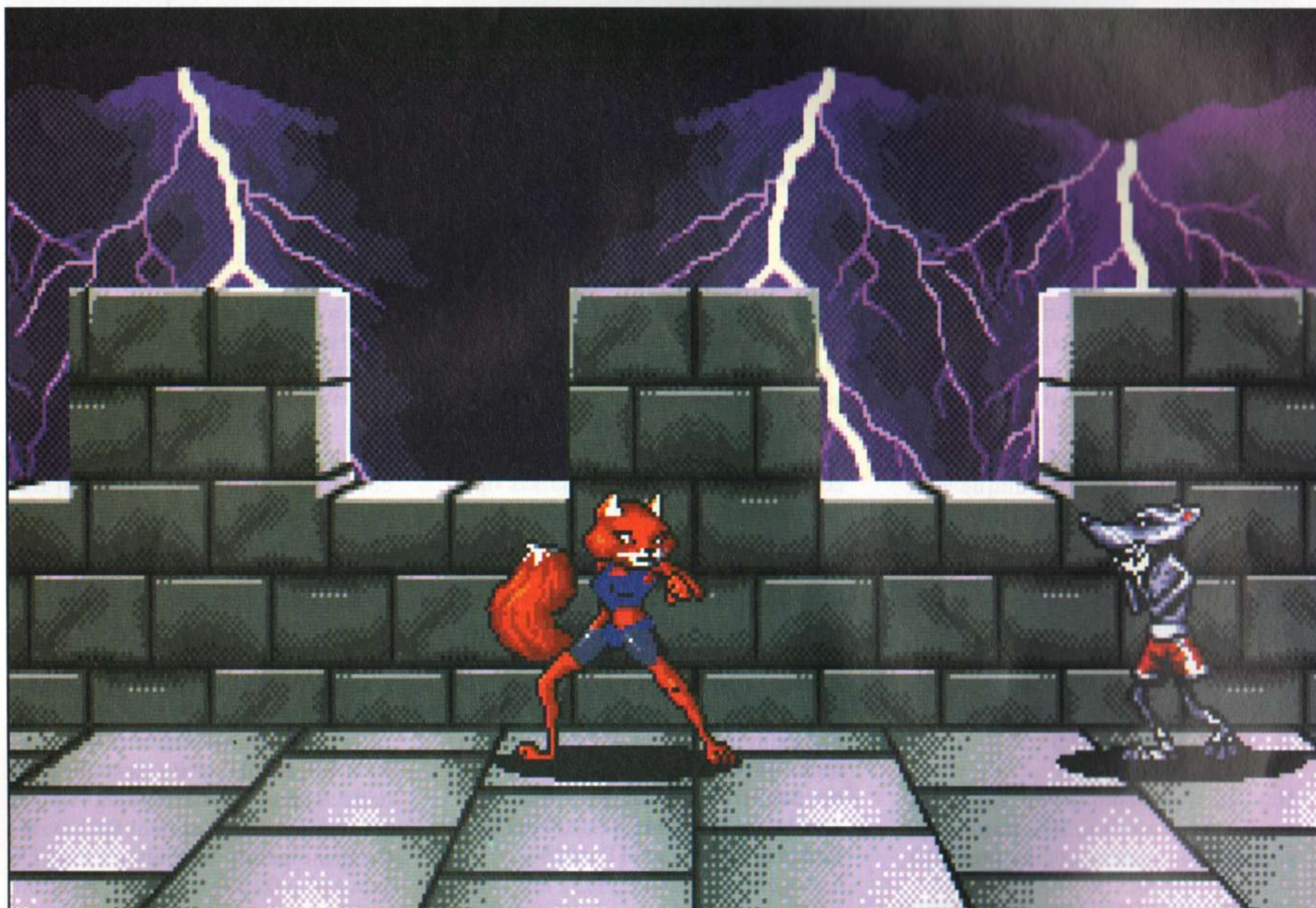




Con questo pannello di configurazione si possono creare due hard disk virtuali (in alto) su file, o due hard disk reali (in basso) utilizzando una partizione AmigaDOS.

Finalmente un picchiaduro... pieno di umorismo!

Lo scorso numero, con lo speciale Enigma Amiga Gallery già chiuso, ci è giunto un nuovo prodotto. Non potevamo bloccare la produzione e così abbiamo deciso di proporvelo un mesetto dopo...

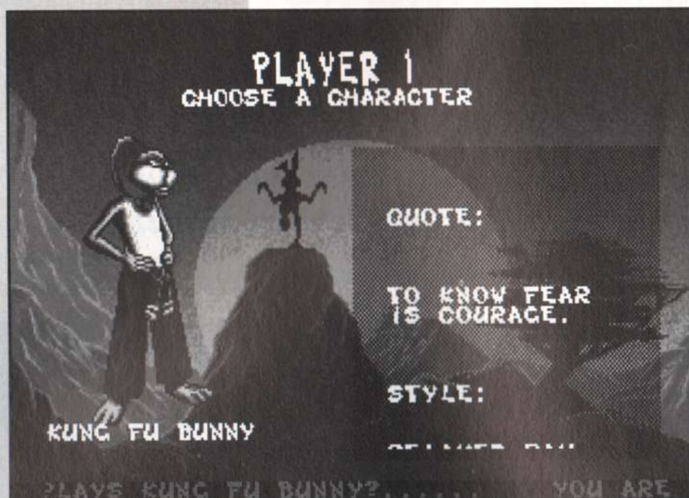


Brutal Paws of Fury

di ***Marco Milano***

Nel mondo dei videogiochi c'è un genere che è sempre stato visto come esempio degli effetti negativi che questi possono avere sulla gioventù: i picchiaduro, o "beat-em-up". Giochi in cui si deve ungere l'avversario come un cuoio, e che in alcuni prodotti famosi vede dei veri eccessi di truculenza e "sanguinarietà". Senza entrare nella spinosa questione della pericolosità della violenza simulata, non possiamo che salutare con gioia un picchiaduro che sdrammatizzi l'alone violento del genere, e si presenti con grafica Cartoon e personaggi animali, molto simpatici e spiritosi.
In questo gioco della Gametek, dal titolo ironicamente brutale di "Brutal - Paws of Fury", i protagonisti sono una decina di simpatici animaletti, orsi, coyote, conigli, pantere, volpi, ognuno dotato di una sua personalità, di visioni "mistiche" della vita, di una filosofia (ovviamente orientale), tutte illustrate nel manuale, e che danno spessore ad un gioco che per il genere di appartenenza ne dovrebbe avere ben poco.

Nella scelta di un personaggio, oltre alle caratteristiche fisiche vedremo una frase "mistica" che ne definisce la personalità.

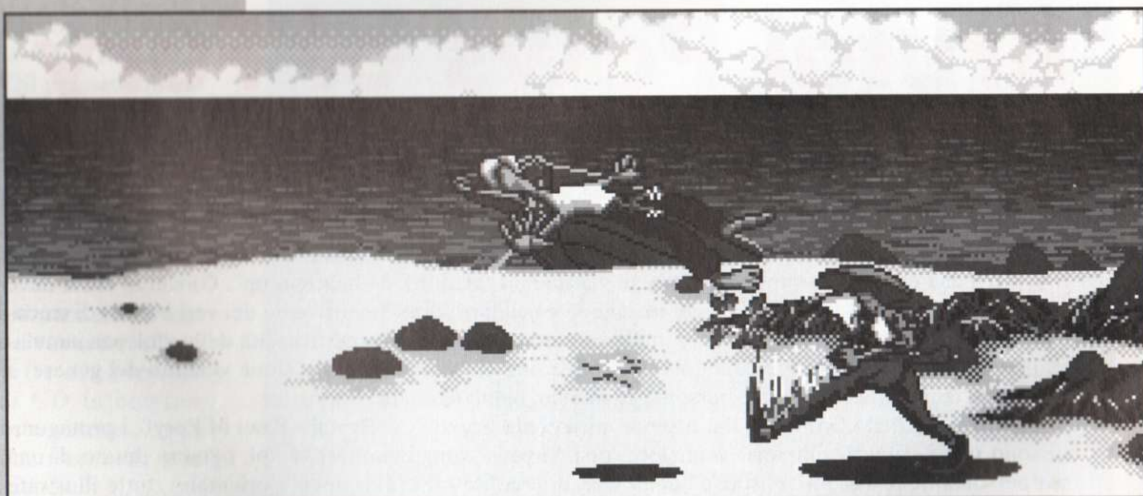


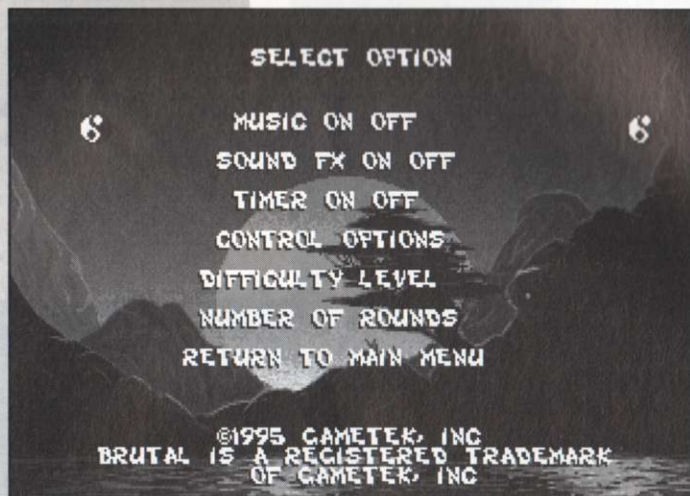
Dalle personalità e dal modo di vivere dei singoli animaletti deriva uno stile di combattimento personalizzato, e decine di mosse speciali divertentissime che ricordano i cartoni animati di "Willy il Coyote".
Il gioco si presenta in versione unica per A500/600/1200, e dunque non beneficia di grafica a 256 colori... ma andiamo a vederlo più da vicino, inoltrandoci nel poco brutale mondo dell'Isola di Brutal, sempre attenti a non prenderle!

Confezione, manuale e storia

Il gioco si presenta in una simpatica confezione colorata, illustrata con i simpatici animaletti combattenti che sono i protagonisti del software.
All'interno troviamo la classica cartolina di registrazione, un bel manuale di circa 70 pagine in inglese e francese, un pieghevole dedicato all'Amiga e due dischetti da 880 K.
Il manuale è molto completo, e ci racconta tutti i retroscena del gioco: ogni quattro anni il "Dali Llama" (pittore surrealista o leader religioso?) invita nella sua oasi di pace, chiamata "Brutal Island" (!), i migliori combattenti da lui stesso selezionati in giro per il mondo. Questi non sono scelti solo in base alle doti marziali, ma soprattutto in base alle doti spirituali, indispensabili per il vero guerriero.
Ogni personaggio rappresenta uno dei Sentieri della Saggezza e chi vincerà la competizione riceverà dal Dali Llama la "Cintura del Paradiso".
A seconda del Sentiero incarnato ("Giusto Parlare", "Giusta Azione", "Giusta Meditazione"...), ogni personaggio avrà delle qualità diverse, che si tradurranno in mosse particolari durante il combattimento.
I nomi dei personaggi sono invece indice della razza animale di appartenenza: "Kendo Coyote", "Ivan the Bear", "Foxy Roxy", "Kung Fu Bunny"...
Dopo la spiegazione tecnica delle varie mosse, il manuale ci presenta dei completissimi profili dei vari combattenti, in cui ci si dilunga sulla personalità ed il comportamento di ogni animaletto, e si specifica lo stile di combattimento che ne risulta (Thai Boxing, Kenjutsu, "Soviet Military"...).
Il tutto è molto simpatico ed anche interessante, in quanto alcuni profili sono veramente "ispirati": piccole meditazioni mistico-filosofiche, esempi di contemplazione orientale, racconti poetici sulla forza interiore...
L'unico particolare stonato è una piccola nota in fondo al pieghevole dedicato all'Amiga, la quale ci avverte che nella versione dedicata al nostro computer sono stati soppressi due personaggi sui dodici esistenti nella versione PC.
Inutile dire che siamo "schifati" dal trattamento riservato agli amighisti: la mancanza di due personaggi (tra cui il più interessante, che rappresentava il "Sentiero dell'Amore"...) assolutamente ingiustificabile. Se si trattasse di una caratteristica che influenza la velocità del gioco, la solita scusa delle "minori prestazioni dell'Amiga" (evidentemente riferita al 500) avrebbe anche potuto funzionare, ma l'eli-

Thai il Ghepardo ha appena mollato un calcione al Coniglio Kung-Fu, facendolo volare plasticamente in aria...





La schermata delle opzioni è molto ricca, ed i livelli di difficoltà sono numerosi.

minazione dei due ultimi personaggi vuol dire semplicemente che i programmatori non hanno avuto il tempo o lo spazio su disco per convertirli. Evidentemente la software house non voleva spendere più di tanto per la versione Amiga...

Il gioco

I due dischi contenenti il gioco sono (tanto per continuare con le discriminazioni...) in formato non-DOS, dunque non è possibile eseguire una copia di sicurezza né installarli su hard disk. Inutile dire che la versione PC è copiabile ed installabile.
La configurazione necessaria per giocare è costituita da un Amiga 500, 600 o 1200 (ma abbiamo provato il gioco anche su A2000 ed A4000 e funziona perfettamente), con almeno 1 MByte di RAM ed un Joystick.
Appena caricato il software ci viene chiesto di selezionare una bandiera, corrispondente alla lingua del gioco: inglese, tedesco o francese (e daje...), dopodiché apparirà la schermata iniziale: un tramonto in classico stile orientale, accompagnato da una musica in cui predomina il suono del tipico flauto "dagli occhi a mandorla". Segue poi lo schermo delle opzioni, molto complete: è possibile selezionare il livello di abilità degli avversari computerizzati da una completa scala di Cinture (da Bianca a Nera, e poi su sino a Sesto Dan e Gran Maestro), si può scegliere di giocare contro un amico (indispensabile per divertirsi davvero nei picchiaduro), si può disattivare musica ed effetti sonori, selezionare il numero di Round, decidere la durata delle riprese ecc.
Dovremo poi inserire il nostro nome e selezionare uno dei dieci personaggi presenti che appariranno sullo schermo accompagnati dalle frasi "mistiche" che ne descrivono la personalità; effettuate tutte le scelte, vedremo una mappa dell'isola del Dali Llama, in cui ci muoveremo a mano a mano che vinceremo gli incontri; infine, apparirà la schermata di gioco, con i due personaggi pronti a darsele di santa ragione.
La grafica degli sfondi non è delle migliori: pochissimi colori, dithering grossolano simile alle peggiori conversioni di adventure della Sierra. Trattandosi di una versione unica per A500 e 1200, i possessori di quest'ultimo non godranno di alcun miglioramento della pessima grafica.
I personaggi invece sono animati molto bene, e, soprattutto, sono simpaticissimi: ogni animale si muove a seconda delle sue personali caratteristiche, i vestiti sono ridicoli, le mosse spassose. Veramente l'atmosfera da Cartoon è stata colta perfettamente!
Caratteristica nuova e molto valida è la presenza, alla fine di ogni Round, dell'opzione Replay: potremo rivedere come abbiamo fatto a stendere il Coniglio Kung Fu in 30 secondi, ma soprattutto i nostri amici non potranno più lamentarsi quando perdono, o gli riproporremo alla moviola tutte le mazzate che gli abbiamo dato!
Le mosse disponibili inizialmente sono un po' poche, ma procedendo nel gioco ci verranno spiegate moltissime mosse speciali: dovremo osservare la mossa e ripeterla, e sinché non la eseguiremo bene la spiegazione sarà ripetuta.
Ogni colpo può essere più o meno potente, a seconda del tempo di pressione del tasto Fire prima di rilasciarlo, ma ovviamente ci rende il colpo facile da schivare, dunque occorre astuzia durante il Match.
Gli avversari computerizzati con cintura inferiore portano pochi colpi, ma sono sempre molto abili nello schivare, in modo da allenarci a colpire con la dovuta precisione; se invece selezioniamo degli avversari con il Sesto Dan, saremo "ovviamente" riempiti di botte in pochi secondi, almeno fino a che non saremo diventati veramente dei fulmini. Dopo ogni Round appariranno delle complete statistiche sul Match (numero di pugni, calci, precisione...) ed un commento sul combattimento scorrerà in basso.
Non è possibile salvare il gioco su disco, ma viene fornita una lunghissima Password (12 caratteri!) per ricominciare dal punto raggiunto. Gli effetti sonori sono molto belli, soprattutto le urla tipicamente "marziali", mentre le musiche sono carine, ma ce ne sono troppo poche.

Conclusioni

Se riuscite a sopportare la grafica degna di un 8 bit, il gioco è veramente divertente e ben fatto. L'unico altro difetto è il numero ridotto di scene: dieci, come gli avversari, e se giocate a livelli facili non ci metterete molto a terminarli.
Comunque, finalmente abbiamo un beat-em-up in cui i personaggi non sono pompati giganti tutto muscoli, ninja tanto brutti quanto cattivi o mostri truculenti ed odiosi, ma simpatici personaggi da cartone animato.
Tra le mosse più divertenti segnaliamo "Irridi l'avversario" che prende in giro chi abbiamo di fronte con gesti esilaranti.Ottima la possibilità di replay, così come l'alone "mistico" e le personalità diverse dei combattenti. Azzeccate le spiegazioni "interattive" delle mosse speciali, e molto complete le statistiche.
Il giudizio finale è dunque decisamente positivo.

Nome prodotto: *Brutal Paws of Fury*
Prezzo: *69.000 lire*
Distributore: *N.C.*



Panoramica CD

The Professional Fonts & Clip Art Volume 1, Multimedia Toolkit e Animazing occupano lo spazio di questo mese. Passano i giorni, e le novità CD sono sempre in aumento. Il merito è anche un po' nostro che abbiamo sempre creduto in questo supporto sin dai tempi del CDTV.



Font, Clip e Multimedia

di **William Molducci**

La software house inglese "PD Soft. " ha realizzato per gli appassionati del Desk Top Publishing un CD-Rom contenente esclusivamente Font e Clip Art, dedicato ad Amiga, e in questo caso compatibile anche con i sistemi IBM PC (da notare la priorità riservata al nostro computer).
Per meglio interagire con le due piattaforme viene fornito anche "Twin Express", nella doppia versione Amiga-PC, con il quale, insieme all'apposito cavo, si possono scambiare i file dei relativi hard disk.
I tantissimi Font provengono dalle collezioni Aminet e dal mondo shareware in genere, in particolare sono disponibili fonti per i pacchetti "Professional Draw", "Professional Page" e "Page Setter 2.0", oltre che quelli di tipo IFF e Adobe.
Anche i Clip Art sono di vario genere, si passa dai classici due colori in formato EPS, ai 24 bit proposti in PCX, inoltre sono supportati numerosi altri formati grafici quali il Jpeg.
Le collezioni di font sono quasi tutte compattate con DMS, LZH e LHA e in un'apposita area sono

contenuti i più diffusi programmi di compattazione, con la relativa documentazione informativa, a supporto degli utenti meno esperti.

Contenuto

Il ramo del disco si presenta strutturato in modo semplice, le directory principali sono tre: clip art, fonts e tools, quest'ultima si divide nei due ambienti supportati (Amiga e PC) e contiene le utility sopra menzionate.
L'area fonts si suddivide nelle seguenti aree: adobe, aminet, iff, pack1-27, pack1-33, pp2&ps2 (Professional Page & Page Setter), Prodraw, ttf e var.
Nella collezione proveniente dall'area Amiga di Internet (Aminet), sono inseriti i classici "Adobe Type 1 Fonts", alcuni Compugraphic per DTP e WB2.0 quali "Alexanti" e "Algeria", "Kochroma", "Lithogra", i dischi (compattati con LHA) delle serie Novelity, Sans Serif, Serif, Bitmap e Small Bitmap font.
Chi utilizza "Page Stream 3.0", "Final Writer 3" o ha acquistato "Typesmith", potrà disporre di una vasta libreria di caratteri inseriti nell'area "Adobe", questi nascono dall'ambiente Macintosh e sono utilizzati da tutte le board (Apple Macintosh, Windows e Unix) e si distinguono per la buona risoluzione a video.
Per "Professional Draw" (uno dei migliori programmi di illustrazione vettoriale per Amiga) sono disponibili dieci dischi, sia in formato "ready" sia compattato con LHA e DMS, un metodo questo utilizzato in numerose aree del CD, che consente di soddisfare le diverse combinazioni di collegamento di unità laser con Amiga.
Per "Professional Page" e "Page Setter" v2.0, sono proposti numerosi Compugraphic Fonts, questi sono posti in ordine alfabetico in ben 18 file compattati (LHA e DMS).
I più classici IFF sono disposti in quattro directory: colour, fletcher (indicati per lavorazioni Video), mono e pics, questo formato non vettoriale di tipo Bitmap si distingue per la considerevole velocità e qualche problema in fase di stampa, tra gli esemplari disponibili segnaliamo quelli a colori e quelli inseriti nell'area pics, tra cui "Camelot", "Broadway", "Bubbles" e "Hollywood".
Non mancano i True Type Font, formato vettoriale, proveniente dall'ambiente Windows e utilizzabili con programmi quali "WordWorth 3" e "PageStream 3.0", oltre che con "Typesmith v2.5"; con quest'ultimo è possibile effettuare conversioni di font di tipo diverso, creando di fatto un vero e proprio ponte tra Amiga, PC e Mac. Quest'area si dispone in directory suddivise per lettera, al cui interno si trovano numerosi esemplari di caratteri; infine, sia le sezioni "Var" sia "Pack" contengono caratteri di vario genere in formato Adobe e Compugraphic.
In totale sono disponibili oltre 4 mila Adobe Type 1 Fonts, millecinquecento True Type Fonts e duecento Compugraphic Fonts, la stessa quantità la si riscontra anche nelle sezioni dedicate alle immagini e ai clip art che si dividono in oltre 5mila file in formato PCX, trecento Gif, mille EPS e duemilatrecento in formato TIF, per un totale di oltre 18 mila file.
Le immagini sono inserite all'interno della directory "Clip art" e ordinatamente suddivise secondo il formato grafico, successivamente vengono proposte per specifico argomento.
Quelle in formato Gif si sviluppano nei seguenti soggetti: animals, art, automate, boats, body, building, business, cars, castles, clipart, computer, engines, flowers, fract, kings, manga, monsters, mountain, painting, people, planes, roads, space e tv.
Questo tipo di suddivisione non sempre viene rispecchiata anche negli



Immagine del CD "The Professional font & Clip art".



Nel retro della copertina del CD sono mostrati alcuni font.


Harrison Ford è il "fuggitivo" Dr. Kimble.

altri formati grafici, vi si ritrovano diverse categorie quali american, cartoons, cooper, japanese ecc., in sostanza in questa compilation si possono trovare i più diversi e disparati soggetti, adatti a soddisfare molteplici esigenze. Per una ricerca meno empirica e più funzionale si può utilizzare, quando possibile, i file di testo "files.bbs" e "description", utilizzando un normale text editor, questi però hanno il difetto di fornire informazioni minime sul contenuto dell'immagine. Se la quantità delle immagini è sicuramente notevole, lo stesso non lo si può dire della qualità, in alcuni casi (formato Jpeg) si trovano lunghe sequenze di digitalizzazioni quantomeno sconcertanti (telefilm in bianco e nero), altre volte si ha l'impressione che si sia voluto soltanto "riempire" il CD. Naturalmente tra un numero così considerevole di immagini si ritrovano anche quelle valide e originali, utili soprattutto per lavorazioni DTP, ma si poteva certamente operare una selezione più rigorosa. Note meno dolenti vengono dai clip in bianco e nero, che propongono situazioni divertenti, simboli, bordi, decorazioni, figure geometriche e di vario utilizzo, in particolare queste sono proposte nel formato PCX.

Appunti

"The Professional Fonts e Clip Art" contiene una lunga serie di fonti, alcuni di questi di buon livello ed in genere di discreta qualità, e una serie di immagini meno interessanti, con l'eccezione dei clip a due colori.
La navigazione all'interno del disco è semplice ed agevolata, con un po' di difficoltà, per chi non possiede un CD-Rom collegato ad Amiga, in fase di trasporto dei file. La sezione dedicata ai tool non dispone di nessun viewer grafico, e francamente visto il poco spazio rimasto disponibile, non si poteva pretendere di più, a meno che non si fosse rinunciato ad inserire qualche immagine (vedi digitalizzazioni tratte da telefilm).
In sintesi si tratta comunque di una buona opportunità per chi vuole aumentare la propria libreria di fonti di caratteri e clip art a due colori, per utilizzarli in quella che è l'arte del Desk Top Publishing.

About Multimedia Toolkit

Nome prodotto: Multimedia Toolkit

Prodotto da: Weird Science

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122 - Forlì
Tel. (0543)-66388
Tel. (0543)-66453

Prezzo: 39.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32.

A favore:
Tutto il necessario per realizzare applicazioni multimediali, è possibile effettuare il boot da CDTV e CD32.

Contro:
Si nota la mancanza di fondali.

TESTATO

Multimedia Toolkit

"A Multimedia Collection for the Amiga CD" è un prodotto della Weird Science destinato a tutti gli hardware Amiga al laser, con particolare attenzione per CDTV e CD32 che, oltre ad usufruire del boot iniziale senza drive esterno, potranno rinverdire i vecchi tempi grazie ad un'efficace interfaccia grafica, il commento parlato dello speaker e tutte le potenzialità del multimedia, lancio di slide show compreso. Come si può facilmente intuire dal titolo, il CD è dedicato a tutti quegli utenti che si dilettano nelle realizzazioni di presentazioni multimediali e grafiche. Il supporto fornito consiste in cinquecento immagini originali a 24 bit, presenti anche in versione HAM8 e HAM, oltre milletrecento Clip Art a colori e duemila in bianco e nero, centoventi fonti di caratteri standard, un centinaio di font colorati, cento Adobe fonts, ottanta Postscript, Compugraphic font, settecentocinquanta moduli musicali, duemilatrecento sample, utility e viewer di ogni tipo.
In poche parole un po' tutto il neces-


About Animazing - Grafik & Animations

Nome prodotto: Animazing - Grafik & Animations

Prodotto da: NBG Verlag

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122 - Forlì
Tel. (0543)-66.388
Tel. (0543)-66453

Prezzo: 39.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32.

A favore:
Quarantacinque animazioni di buon livello e tante immagini utilizzabili in altre applicazioni.

Contro:
Non è disponibile nessun viewer o elaboratore grafico e non è possibile effettuare il boot su CDTV e CD32.

sario per realizzare un buon prodotto multimediale, con estro e fantasia.

Contenuto

Il root del disco risulta semplice e ben organizzato, i file sono inseriti all'interno di eloquenti directory quali clip art, fonts, icons, images, music, samples, utility e slideshow, quest'ultima in particolare si distingue per la presenza di un programma che consente di visionare tutte le immagini.
I numerosi Clip Art sono suddivisi in apposite aree dedicate ai diversi formati, questi sono nell'ordine: colour, eps, mono, pgsetter e prodraw, le ultime due categorie sono riservate a due famosi programmi di DTP per Amiga Page Setter e Professional Draw), conosciutissimi dai più affezionati amighisti. Uno dei limiti di questo tipo di compilation è sempre stato quello di proporre una notevole massa di file senza premunirsi di fornire un minimo preview, fortunatamente quelli della Weird Science hanno provveduto, almeno nelle aree più corpose, ad inserire detti cataloghi che saranno maggiormente sfruttati da chi utilizza il CDTV o il CD32, dato che selezionando una qualsiasi delle foto mostrate all'interno del catalogo si avvia automaticamente lo slide show (dalla schermata principale), con tanto di accompagnamento musicale. Per la precisione ci riferiamo alla sezione dedicata ai Clip Art a colori, la quale si divide nelle seguenti categorie: birds, cars, cats, dinosaur, dogs, fish, flower, fruit, horses, insects, instrmt, mammals, maps, planes, reptile, trees e vegs.
I disegni sono delle perfette riproduzioni dei vari soggetti, senza alcun tipo di caratterizzazione comica o grottesca, adatti quindi ad arricchire la banca dati di chi realizza applicazioni abbastanza seriose.
Lo stesso discorso (tranne due aree riservate alle situazioni comiche) riguarda la parte dedicata ai disegni in bianco e nero, di cui segnaliamo quelli dedicati ai caratteri speciali, lettere dell'alfabeto, bordi e paesaggi.
Gli Adobe Fonts, provenienti dagli ambienti Mac e Windows, si distinguono per la presenza di ben centosette tipi di caratteri, e oltre a quelli già citati all'inizio troviamo una serie di quarantasei immagini in formato IFF, riguardanti per l'appunto caratteri di particolare interesse grafico.
Gli amanti dei font colorati potranno sbizzarrirsi nel muoversi all'interno di ben centoventi serie tra le quali citiamo wood, banana, batman, granite e chrome. Le immagini si dividono nelle aree 24 bit (jpeg), HAM8 e HAM, anche qui sono disponibili i cataloghi grafici che consentono una veloce consultazione. I generi sono quelli classici, tranne qualche simpatica eccezione come ad esempio le venti immagini dedicate a Mansell, altri eroi della Formula 1, moto, la splendida isola di Majorca, quadri rinascimentali, la nostra Pompei e le immancabili top model.I moduli musicali sono debitamente catalogati in ordine alfabetico, per un totale di oltre settecentocinquantà file, al contrario dei sample che sono stati suddivisi per specifico argomento. Tra queste ultime categorie citiamo i tanti allarmi, effetti speciali, alieni, rumori di casa, musical, movies, natura e vocal. Per completare il quadro segnaliamo la presenza, nella directory "Utility" di OctaMED Player v2.0, Protracker, viewer grafici per file Gif e l'immancabile Viewtek, qui in una versione ultradatata; ricordiamo agli utenti del CDTV standard



Altre quattro animazioni 3D contenute in "Animazing".

che questo programma non gira sul loro hardware, in quanto richiede la versione dell'O. S 2.04 o superiore.

Appunti

"Multimedia Toolkit" contiene anche una notevole serie di icone, ma si distingue soprattutto per le tante immagini, Clip Art, fonts e file musicali. Il CD non è proprio recentissimo, ma nel panorama sempre più vasto di materiale per i laser Amiga, si ritaglia un suo piccolo spazio grazie alla particolare selezione di file utili in applicazioni multimediali e a nostro avviso anche per il Desk Top Publishing. Una mancanza abbastanza grave è senza dubbio la totale assenza di fondali, utili per tante applicazioni, siano queste titolazioni, rendering 3D e naturalmente presentazioni multimediali.

Animazing: Grafik & Animation

Già dal titolo si intuiscono le origini teutoniche di questo CD multiplatform che contiene quarantaquattro animazioni in formato FLI e oltre mille immagini in formato PCX e GIF. Nonostante la sua chiara destinazione per ogni tipo di board, non sono disponibili viewer o elaboratori grafici per il nostro computer, si deve quindi utilizzare una delle tante utility presenti nel pubblico dominio, tra le quali segnaliamo Xanim o programmi commerciali più conosciuti come ImageFX 2.0 (anche versioni precedenti), ADPro e Main Actor (disponibile anche in shareware).
Come ben riportato nella confezione del CD, tutti i testi sono in lingua tedesca, anche se in pratica si tratta di un unico file in cui vengono elencate le caratteristiche dei diversi formati grafici, mentre i titoli delle immagini sono nel più accessibile inglese.

Contenuto

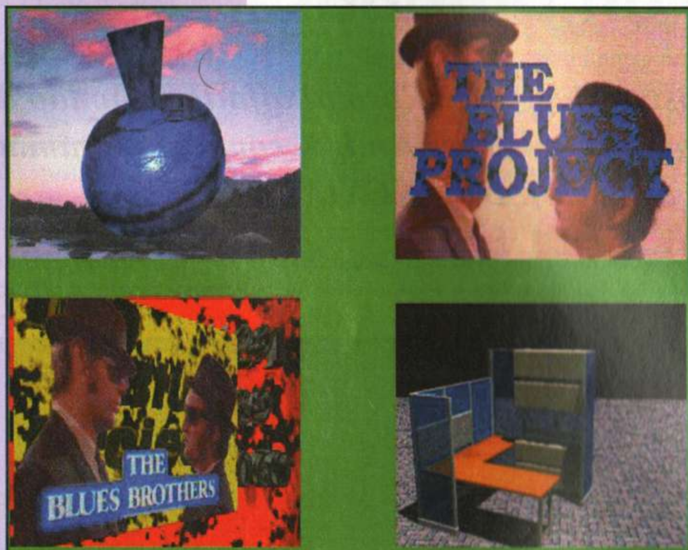
Il ramo del CD si sviluppa in sole tre directory, queste contengono rispettivamente le animazioni e i file GIF e PCX. Le animazioni differiscono tra di loro per contenuto, ambientazione e soggetto, ma hanno nel 3D il loro comune denominatore. Infatti, tranne rarissime eccezioni che ci riportano al conosciutissimo Deluxe paint, sono


Splendida immagine della Cornovaglia, inserita in Multimedia Toolkit.



Immagine del CD "Animazing".


Per le sfegatate amighiste è disponibile l'immagine di Bruce Willis.



Gli appassionati di animazioni non possono perdere "Animazing", in questo caso ne abbiamo ben quattro al lavoro.



"Animazing" contiene anche texture grafiche e background.



In "Animazing" non mancano le immagini.

inserite sigle, logo, demo e molti virtuosismi realizzati con i migliori programmi di ray tracing.
Superata fortunatamente l'era delle sfere e degli scacchi, sono disponibili clip dove oggetti ben elaborati, come ad esempio in "Vasero", sono inseriti all'interno di splendidi scenari naturali, nella più classica combinazione tra 3D ed elaborazione 2D. Altri particolari esempi riguardano una lunga serie di titolazioni, a cui sono state applicate le più disparate tecniche ed effetti, tipici dei programmi 3D.
In "Morph3" si assiste ad una divertente serie di morphing dedicata ai vasi, mentre gli appassionati dei mitici "Blues Brothers" potranno divertirsi assistendo alle "trasformazioni" dei terribili fratelli. Le immagini GIF sono suddivise in appropriate categorie, riteniamo interessanti soltanto quelle dedicate al raytrace, anche se non si raggiungono i livelli a cui ci hanno oramai abituato manifestazioni quali il Bit Movie di Riccione e il Pixel Art Expò di Roma.
Senza dubbio più utili per un loro impiego in altre applicazioni risultano le immagini contenute nella directory "technik" e anche nelle curiose sezioni riservate alla Corsica e alle isole Hawai. Chi è alla ricerca di texture grafiche, sempre più originali, per i suoi lavori con Imagine o altri programmi 3D, segnaliamo le quindici immagini dedicate a nuvole e cieli, proposte anche con particolari colorazioni. Inoltre sono disponibili cinquantanove file in formato TGA, chiaramente destinate ai possessori di schede grafiche 24 bit.
Le immagini in formato PCX sono racchiuse in due sole aree, ritroviamo qui le fotografie di Peter Brune, già viste in altre compilation, dedicate alla natura e a nazioni quali U. S. A., Francia, Inghilterra, Austria, Irlanda e al continente africano. Sono disponibili anche digitalizzazioni di copertine di CD, locandine di film e immagini di monumenti e paesaggi.

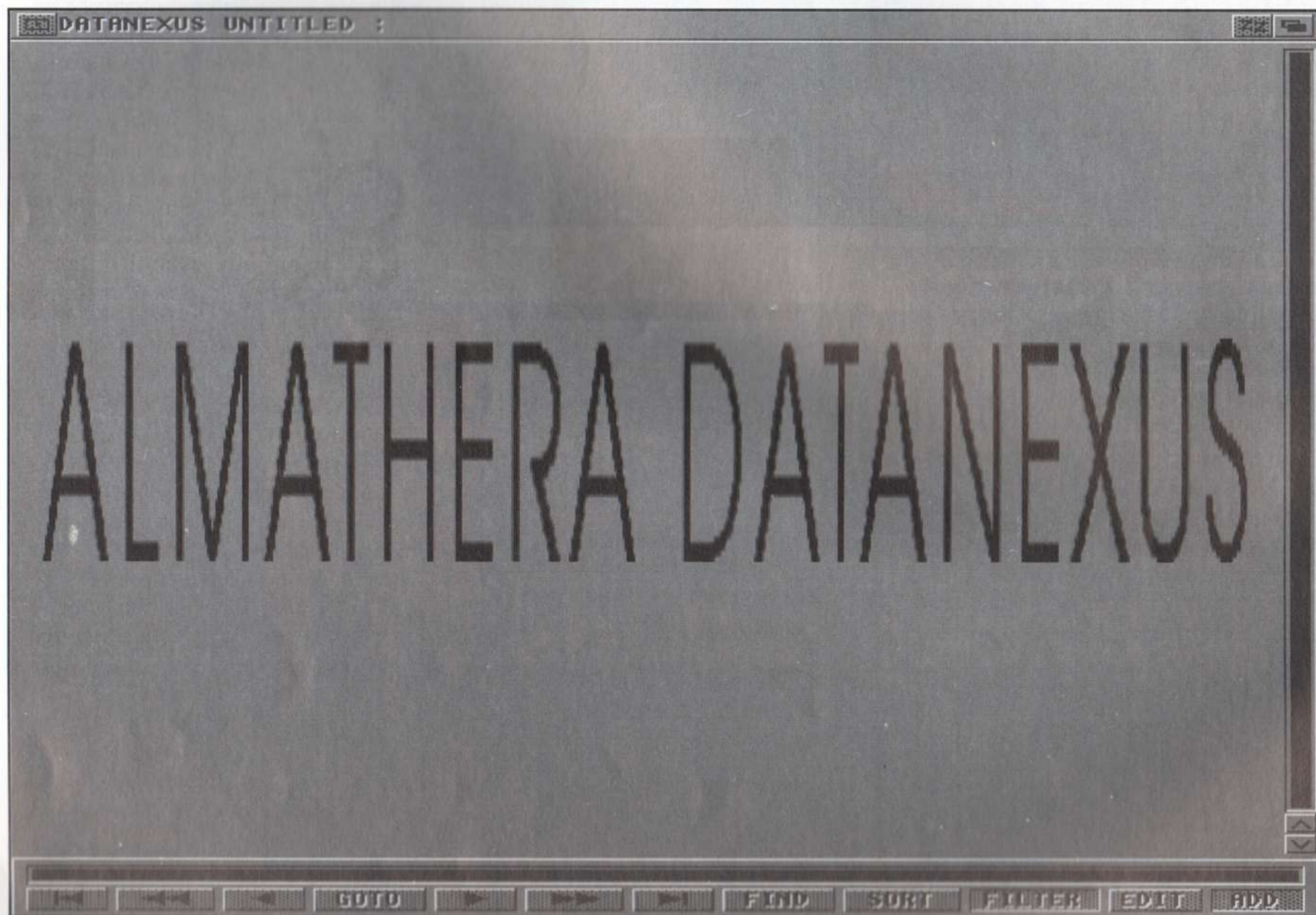
Appunti

"Animazing" propone un notevole numero di immagini ed animazioni di buon livello, gradevoli da vedere e utili per l'uso con altre applicazioni.
Oltre a non essere presenti utility per Amiga, si nota la mancanza di un browser con relativi cataloghi che avrebbero consentito una più facile visione e selezione.



Di nuovo un Database...

Continuiamo il nostro viaggio nell'ormai affollato mondo dei Database "semiprofessionali" per Amiga, con un programma che sembra offrire più dei rivali: DataNEXUS.



DataNEXUS v1.0

di **Marco Milano**

Sembra proprio che, con la caduta della Commodore, tutti si siano improvvisamente resi conto della carenza di software Amiga in un ambito dominato dai PC come quello dei Database. Peccato che le software house non abbiano pensato a realizzare Database professionali a livello di SuperBase, e che invece si siano dedicate a produrre Database "semiprofessionali": spesso ci sono delle funzioni meglio implementate rispetto all'ormai vecchio capostipite, ma c'è sempre qualcosa di importante che manca!

Nei numeri precedenti abbiamo recensito Final Data 2, della statunitense Softwood, veloce e semplice da utilizzare ma privo di funzioni relazionali, di limiti per i dati inseriti, di presentazione "a schede" dei dati, di gestione di dati grafici ecc.

È stata poi la volta di Datastore, della britannica Digita che pur coprendo alcune carenze di Final Data, essendo dotato di gestione rapida di dati grafici (IFF sino a 256 colori), di vista "a schede" e di limiti sui

dati inseriti, presentava però grossi limiti rispetto a FData a causa della presenza di sole due condizioni per ogni Query e dell'assenza di implementazione ARexx, ed in ogni caso mancava delle funzioni relazionali di SBase e di varie altre possibilità offerte da quest'ultimo, come la maiuscolizzazione automatica dei campi, la gestione di campioni sonori IFF ecc. La nostra conclusione era stata che SuperBase Pro rimane irraggiungibile, ma tra i due nuovi contendenti il migliore risulta essere Datastore, in quanto le sue carenze influiscono più su un'utenza professionale, mentre i vantaggi rispetto all'avversario (grafica, Form...) e la maggiore semplicità e velocità (anche rispetto a SuperBase) sono particolarmente interessanti per un uso "personale". Oggi ci troviamo di fronte ad un altro prodotto della stessa fascia: un Database non relazionale. Sembra però che questa sia l'unica carenza rispetto a SuperBase, in quanto DataNEXUS è in grado di gestire immagini, suoni, animazioni, icone, moduli MED e Pro Tracker, ed addirittura video CDXL! Non vi sono carenze nell'ambito delle condizioni per le Query che possono essere lunghe a piacere e concatenare tutti gli operatori logici booleani necessari; tra i tipi di Campo vi sono Campi Formula, Data, Ora, Liste Pop-Up (come in Datastore) ecc. Sono presenti l'ARexx e comandi di navigazione "VCR-style" identici a quelli di SBase... In definitiva, siamo molto curiosi di verificare tutte queste promesse sul campo, in quanto sembra che abbiamo tra le mani un prodotto veramente interessante!

Il pacchetto e l'installazione

La confezione è ben realizzata, e si bada più al contenuto che alla forma. Il manuale, di 65 pagine in inglese, è molto spartano: fogli A4 stile fotocopie "rilegati" in plastica bianca; il contenuto è però abbastanza buono. Sono presenti esaurienti spiegazioni di tutti i gadget e menu presenti, seguendo la struttura di quest'ultimi e non una divisione per argomenti; è presente anche un "mini-tutorial" di 8 pagine in cui si illustrano le operazioni fondamentali di creazione, ricerca e stampa. Sinceramente, ci sembra che almeno un altro Tutorial dedicato alle funzioni più avanzate ed all'uso delle varie tipologie di Campi per risolvere le possibili esigenze sarebbe stato necessario, così come un Tutorial dedicato alla gestione degli innumerevoli formati immagine, audio ecc. Il programma è contenuto in un solo dischetto che è un ottimo TDK (invece del solito "bulk").
L'installazione su hard disk viene eseguita tramite l'Installer ufficiale Commodore, ed è anche illustrata nel manuale. Il programma è utilizzabile anche da chi non possiede un hard disk, direttamente da una copia del dischetto originale. Lo spazio utilizzato sul disco rigido è di circa 700 K; il programma vero e proprio è un file grande 330 K, mentre l'Help On-Line occupa 105 K.
Vengono installate numerose librerie nella Directory LIBS: del nostro hard disk, utilizzate per la gestione di file grafici e sonori da parte del Database. E' però presente solo un Database di esempio (la classica Agenda con nomi, indirizzi e telefoni): veramente poco, visto che anche non volendo aumentare le spese fornendo un secondo disco con gli esempi, sul disco principale vi erano ancora 56 K liberi. Il Database di esempio occupa 11 K, dunque si poteva inserirne altri 5 senza dover ricorrere ad un ulteriore supporto magnetico.
Una volta installato, per lanciare il programma basterà cliccare sulla sua icona da WB. Non è presente alcuna forma di protezione, e non c'é neanche la richiesta di personalizzare la propria copia con l'inserimento dei nostri dati: una totale fiducia nell'acquirente, da non tradire.

Relazionalità e no

La filosofia di InfoNEXUS è la stessa di Datastore e di Final Data 2: non si tratta di un Database relazionale come SuperBase Pro, ma di un Database "Flat File", in cui non è possibile definire dei legami tra più Database per eseguire interrogazioni incrociate. Vi ricordiamo che sul primo articolo dedicato ai Database, quello su Final Data presente nel numero di settembre 95 di EAR, potete trovare un'ampia trattazione dell'argomento, per tutti coloro i quali non conoscono terminologia e caratteristiche generali dei Database.
Qui ricordiamo solo che un programma "relazionale" permette di mettere in relazione più Database, ad esempio un elenco di nomi indirizzi e telefoni ed un elenco di nomi e dati economici relativi: è possibile ricercare in un Database il nome che risponde a certi requisiti economici, e tramite il "Link" relazionale trovarne l'indirizzo nell'altro Database.
Si tratta di funzioni utili quasi esclusivamente in ambito professionale, dunque l'ultima generazione di Database per Amiga, orientati all'uso "personale", non le ha mai implementate. Ciò ha i suoi vantaggi (minor costo e maggiore semplicità), ma anche l'indubbio svantaggio di lasciare chi ha bisogno di un prodotto professionale nella scelta tra utilizzare il vecchio e non più aggiornato SuperBase Pro, o passare agli odiati PC. In DataNEXUS, come in Dstore, i dati sono organizzati "a schedario": definiti i Campi (nome, indirizzo, età...), questi verranno riempiti con i dati (i nomi e gli indirizzi veri e propri), ed ogni insieme di dati relativi ai vari Campi costituirà un "Record", ovvero una "scheda".
In FData invece il Database era organizzato in modo tabellare: ogni colonna è un Campo, ed ogni riga è un Record: il Database apparirà esteriormente come uno SpreadSheet, con la serie di righe e colonne tipica dei fogli elettronici. Nel "campione" SBase si possono "ovviamente" visualizzare i dati in entrambi i modi: l'organizzazione è a schedario, ma si può attivare anche la visione tabellare. Come detto, InfoNEXUS è forse il più vicino a SBase come caratteristiche: come in Dstore, e a differenza di FData, è possibile definire dei limiti ai dati inseriti (ad esempio decidere che nel campo "Età" un dato inferiore a 18 venga rifiutato), gestire dati grafici (ad esempio un'agenda con nomi e fotografie), realizzare un "front-end" grafico per il vostro Database (limitato però a box, righe e cornici, mentre in Dstore si poteva inserire nella scheda-tipo anche immagini). Come in FData, e differenza di Dstore, è possibile dare delle "condizioni multiple" nella fase di ricerca, definire filtri con numerose condizioni logiche contemporanee, sono presenti Campi "Formula" e l'implementazione ARexx.
Come in SBase, e a differenza dei due rivali, InfoNEXUS gestisce anche file audio; in comune con SBase c'é però l'impossibilità, a meno di grossi mal di testa, di aggiungere o rimuovere Campi una volta che il Database contiene dei dati, mentre FData e ancor più DStore permettono la più totale libertà. In più rispetto allo stesso

La schermata principale di DataNEXUS, dopo l'apertura della finestra "About".

SBase, InfoNEXUS gestisce comunicazioni su Network, animazioni, icone, ed una lunga serie di file multimediali che elencheremo più avanti.

Caratteristiche e requisiti

Ecco le altre caratteristiche di InfoNEXUS: numero di Record limitato solo dalla RAM; protezione dati con Password; Browsing tramite icone stile videoregistratore; Mail Merge; possibilità di tenere aperti più Database contemporaneamente (ma non di eseguire Cut&Paste tra di essi come in Dstore); gestione Network con scambio dati e Chat; setup pagina di stampa. C'é il supporto di immagini, animazioni e campioni audio IFF, e di tutti i seguenti formati: ANIM (animazioni), SMUS (audio), ANIM-Brush, IFF24, MED e MDD0 (moduli sonori), ICON (icone WB), FONT (anche Compugraphic e ColorFont), CDXL (video compresso CDTV e CD-32), VAXL (un CDXL proprietario della Optonica), LHA, ZOO, ARC, ZIP, PowerPacker (file compressi), PROTRACKER, AmigaGuide, e di programmi eseguibili, Codice Oggetto (!), ed in più qualunque file di cui sia presente il relativo DataType nel Workbench. I requisiti minimi per utilizzare DataNEXUS sono "minimissimi" (é supportato ancora l'AmigaOS 1.3): basta qualunque Amiga con almeno 1 MByte di RAM, un floppy drive, ed AmigaOS 1.3 o superiore.

Clicchiamo sull'icona relativa, ed il programma apre uno schermo azzurrino su cui c'è già una finestrella per caricare un Database esistente; per crearne uno nuovo dobbiamo prima chiudere tale finestra, poi selezionare "New" dai menu a discesa. L'About ci informa che si tratta della Release 1.0, risalente solo al 22 agosto 95.

La risoluzione dello schermo viene "ereditata" dal Workbench, ma la frequenza video non sempre viene rispettata: anche su Amiga AGA sono possibili solo i modi NTSC e PAL in bassa, media ed "alta risoluzione no flicker", o il Productivity 640x480. Se invece, ad esempio, si lancia InfoNEXUS da un WB Euro72 640x400 a 72Hz, il programma si aprirà a 640x400 NTSC no Flicker a 60Hz, mentre lanciandolo da un WB 640x512 PAL "filckerante" il Database si aprirà in PAL "no flicker".

Praticamente tali limitazioni sono le stesse di FData, mentre Dstore esce vincente, con il suo bel Requester di Sistema e la relativa scelta tra tutte le risoluzioni Amiga, sino a 256 colori.

Notiamo anche un altro punto a sfavore: i menu a discesa, invece dei classici menu Amiga, sono personalizzati e molto "cubettosi", ed anche i File Requester non sono standard. Non vorremo mica tornare indietro, dopo tanti sforzi per uniformare le interfacce dei programmi Amiga?!

Impressioni d'uso

Come nelle precedenti recensioni dedicate ai Database, ora proveremo a creare un Database "ex novo", per dare un'idea delle procedure e delle eventuali difficoltà nell'uso pratico del programma. Selezioniamo "New" dai menu a discesa, e ci viene chiesto se vogliamo utilizzare come "Template" le definizioni di un Database precedente. Utile, ma Dstore vanta come Template una serie di Database predefiniti pronti per essere riempiti con i nostri dati appena lanciato il programma, senza dover imparare le procedure di creazione.

Se rispondiamo di no, appaiono in basso dei pulsanti con i quali è possibile aggiungere, editare, cancellare o clonare Campi, linee e box. I tipi di Campo disponibili sono: Testo, Numerico, Data, Ora, Formula, Cycle, Summary, Serial ed External.

Per ogni Campo possiamo decidere se deve contenere valori unici (come un Indice), se deve essere inserito per forza (Required), se deve essere di sola lettura, e soprattutto possiamo dare dei limiti ai dati inseriti, fuori dei quali il dato viene rifiutato.

Alcuni tipi di Campo richiedono delle spiegazioni: External può contenere immagini, campioni audio e tutti i tipi di file di cui abbiamo già detto; Serial crea automaticamente un numero progressivo ed unico per ogni Record inserito (utilissimo per avere un identificativo unico per ogni Record, e presente in Database del "peso" di Access per PC come Campo "Contatore"); Summary esegue automaticamente la somma di più Campi o la loro media aritmetica; Cycle contiene una lista di scelte predefinite, concettualmente identica alle Liste Pop-Up di Dstore (ma queste ultime appaiono interamente sotto il mouse, mentre in InfoNEXUS le scelte "ciclano" una alla volta). Come vedete, vi sono numerosi Tipi utili ed originali, assenti in altri Database per Amiga, compreso SBase.

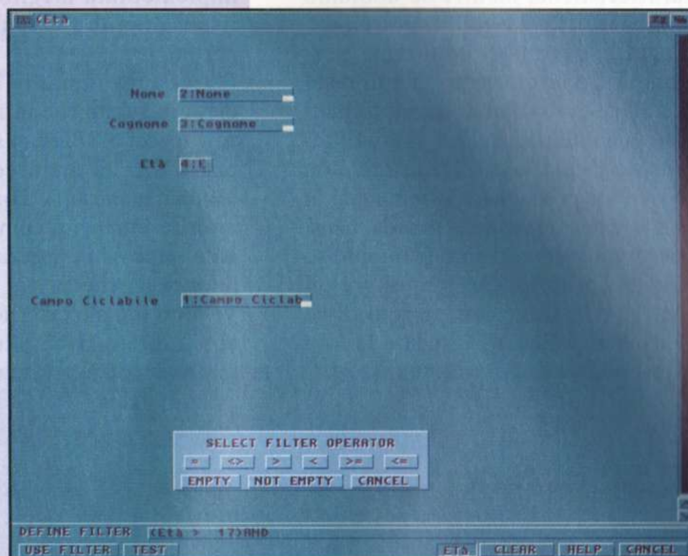
Una volta selezionato il Tipo di Campo, potremo inserirne il nome nell'apposito Requester, quindi posizionare il Campo sullo schermo con il mouse; anche l'etichetta con il nome del Campo potrà essere comodamente posizionata dove più ci aggrada (anche davanti ad un Campo che non c'entra niente, per confondere le idee...). In tutte queste fasi potremo anche avvalerci di una griglia.

È possibile ridimensionare il Campo in modo da contenere il numero di caratteri sufficienti ai nostri scopi, e per i Campi Testo è possibile anche decidere per lo scrolling del contenuto. Possiamo poi decidere i formati di visualizzazione: virgole decimali, for-

mato date ecc. Terminata la definizione dei Campi, potremo inserire linee e box per abbellire il tutto.
Purtroppo, a differenza di Dstore e FData, non è possibile apportare modifiche una volta salvata la definizione del Database; l'unico modo per apportare cambiamenti è creare un nuovo Database utilizzando la definizione di quello vecchio come Template, ma ovviamente perderemo tutti i dati già inseriti. Ricordiamo che anche in FData se i Campi contengono già dei dati non è possibile editarli, ma è possibile almeno aggiungerne di nuovi; in Dstore è addirittura possibile cambiare anche i campi contenenti dati, senza perderli.
L'inserimento dati avverrà selezionando "New Record" da menu, e il browsing è possibile tramite i classici comandi stile videoregistratore.

Sorting e Query

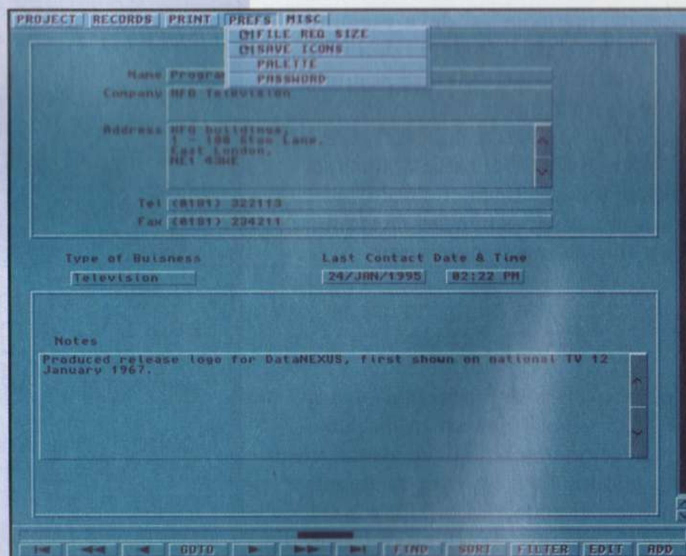
Il Sorting è implementato in modo semplice: non è possibile definire Indici multipli, ma si deve selezionare un Campo e decidere se ordinare i dati in senso ascendente o discendente. Ricordiamo che FData dispone di un numero illimitato di Indici, e Dstore di tre Indici. E' anche possibile eseguire ricerche di stringhe o numeri con l'opzione "Find", ma non sostituirli automaticamente con altri dati come in Dstore. Per quanto riguarda il "motore" di ogni Database, cioè le Query (o "Interrogazioni", cioè ricerche all'interno di un Database di tutti i Record che rispondono a determinati criteri), InfoNEXUS è veramente ben fornito. Il "classico" esempio del grado di complessità raggiungibile con SuperBase Pro (il solito audiofilo che vuole cercare all'interno del suo enorme Database discografico tutti i concerti per pianoforte e orchestra di Mozart interpretati da Ashkenazy tra il 1975 ed il 1989 con la London Symphony Orchestra ma che non abbiano come direttore Solti) è perfettamente realizzabile anche con InfoNEXUS. Sono infatti presenti tutti gli operatori "classici" (=, maggiore, minore, minore uguale, ecc.), Booleani (AND, OR, EOR e NOT), funzioni come "Contain" (cerca tutti i Record che contengono una certa stringa), ed inoltre una vera "chicca": le condizioni "Empty" e "Not Empty" che consentono di ricercare tutti i Record in cui un Campo sia vuoto oppure contenga dei dati. Finalmente potremo dire basta alla creazione di assurde condizioni, necessarie negli altri Database, come LAUREA diverso" o PATENTE NOT LIKE NULL, solo per dire che vogliamo limitare la ricerca alle persone che abbiano la laurea e la patente!
Ma soprattutto, l'esempio "dell'audiofilo" è realizzabile in quanto tali condizioni possono essere concatenate tramite gli operatori Booleani, senza limiti; in Dstore invece, essendo limitati a due condizioni, saremmo limitati a "tutti i concerti per pianoforte e orchestra di Mozart interpretati da Ashkenazy".
In definitiva, la potenza delle Query è per InfoNEXUS un grosso punto a favore di un uso "serio" del programma.



La potente concatenazione booleana tra condizioni nella definizione di una Query.

Tanti formati, ma veramente "esterni".

Parliamo ora della caratteristica più originale di InfoNEXUS, il supporto per un numero incredibile di file multimediali: IFF, Anim, CDXL ecc. sono inseribili come dati indicando il percorso del file nella casella Tipo Dati "External" che è provvidenzialmente dotata anche di gadget di selezione tramite File Requester. Al momento di scorrere il nostro Database, ad esempio di poster della Ferrari con rombi dei motori digitalizzati, basterà cliccare sul Campo External per vedere l'immagine del poster o ascoltare il campione sonoro motoristico. Se il file esterno è un'animazione potremo anche deciderne velocità di riproduzione ed altre



L'unico Database di esempio presente. Notare i menu a tendina "cubettosi", invece di quelli standard Amiga.

caratteristiche, mentre se abbiamo archiviato file eseguibili potremo... eseguirli; potremo visualizzare porzioni di Codice Oggetto, file di testo ecc. Il supporto di tutti questi formati è certamente eccezionale, ma, a differenza di SuperBase o Datastore, non è possibile posizionare le immagini in una finestra creata nella scheda, bensì queste saranno visualizzate sempre su schermo proprio. Ciò può essere un vantaggio in alcuni casi, ma impedisce di scorrere i Record e vedere le foto accanto ai dati delle persone, ascoltando automaticamente i campioni audio, come si può fare con SBase. Per alcune applicazioni è indispensabile avere un unico Front-End, in cui i file grafici archiviati si presentino nella loro bella finestrella accanto ai dati testuali, dunque è un peccato che ciò non sia possibile in DataNEXUS.

Stampa, Report e ARexx

Le funzioni di stampa sono veramente complete: è possibile impostare il Layout della pagina, stampare etichette, eseguire Mail Merge, tutto con notevole semplicità e flessibilità. Il controllo della stampa permette di decidere come separare righe e colonne, se utilizzare Reverse Linefeed, Backspace o addirittura inviare una speciale sequenza "Escape" per dialogare "a basso livello" con la stampante: tutto per ottenere una disposizione migliore possibile dei dati sulla pagina.
I Report sono... assenti! Non sono implementate funzioni di creazione Report, magari con somme di Campi ecc., e questa è una severa limitazione per un uso serio. Per creare un Report "manuale" si deve eseguire una Query e poi stampare i dati ricavati, senza poter eseguire somme, conteggi o statistiche.
Per quanto riguarda l'ARexx, siamo ad ottimi livelli: il numero di funzioni controllabili esternamente è alto, ed è praticamente possibile far fare quasi tutto al Database tramite script.

Pro e contro

I principali lati positivi di InfoNEXUS sono: la presenza di alcuni tipi di Campo molto utili ed assenti in tutti gli altri Database per Amiga; le utilissime condizioni EMPTY e NOT EMPTY inseribili nelle Query; il controllo della stampa, certamente implementata meglio che in tutti i rivali; i tipi di file multimediali supportati.
Per quanto riguarda i lati negativi, diciamo subito che in realtà le carenze rispetto a SBase ci sono: manca la possibilità di maiuscolizzare i dati testuali, manca un "Form Editor" per inserire immagini come "front-end", ed è impossibile inserire immagini in finestre su scheda.
Vi sono poi altri lati negativi rispetto ai più diretti rivali: l'impossibilità di editare e addirittura di aggiungere Campi una volta definito il Database è una pessima cosa, soprattutto in confronto con Dstore che permette una libertà totale (é possibile trasformare un Campo da Testo a Numero, da Numero a Data, anche se vi sono già centinaia di record nel Database, basta passare dalla modalità "Inserimento Record" a quella "Design"). L'uso di gadget non standard Amiga è pure negativo, così come il limitato supporto delle risoluzioni schermo; abbiamo poi trovato irritante la finestrella per l'inserimento dei dati numerici, antiquata e poco intuitiva. Come Dstore, InfoNEXUS può importare dati in formato ASCII da qualunque Database (anche SBase). Come sempre, terminiamo con la solidità: il programma è stabile, lavora bene in multitasking, e nonostante si tratti della versione 1.0, non è andato soggetto a "Guru" o comportamenti strani.

Conclusioni

Dopo la lunga serie di recensioni di Database propostavi, ora le conclusioni dovete veramente trarle da voi! I vari programmi proposti hanno tutti le loro limitazioni, ed ognuno ha problemi diversi: la scelta va fatta in base al tipo di utilizzo, da cui dipende quali funzioni e caratteristiche siete disposti a sacrificare. InfoNEXUS è un programma particolare: per molti versi è potentissimo (supporta tantissimi tipi di file che non sarebbero archiviabili con nessun altro Database), ma presenta limitazioni ed obsolescenze. La semplicità di utilizzo è certamente inferiore ai rivali diretti; una manualistica "seria" poi, ce l'hanno solo SBase e Final Data 2...Ci sentiamo però di consigliarlo caldamente a chi intende archiviare file multimediali, e la potenza nelle Query ne fa anche un discreto Database "semi-pro". Ma quando aggiorneranno SuperBase?



About HISOFT BASIC2

Nome Prodotto: DataNEXUS 1.0

Prodotto da: Optonica Ltd.
The Terrace - Highstreet
Lutterworth - Leics LE17 6BA - ENGLAND
Tel: (+44)-01-455-558282
Fax (+44)-01-455-559386

Distribuito da:

Prezzo:

Configurazione richiesta: Qualunque Amiga, 1 MByte RAM, AmigaOS 1.3 o superiore, 1 Floppy Drive.

A favore: Gestione numerosi formati multimediali, struttura a Record, Tipi Campo originali, utili condizioni Query, filtri sull'ingresso dati, concatenazione illimitata condizioni Query, controllo stampa, ARexx.

Contro: Non è relazionale, niente Form Editor e maiuscolizzazione, niente immagini in finestra, gadget non standard Amiga, impossibilità modifiche su Database già salvato, manualistica limitata.

TESTATO

Un "cugino" di Diropus

Ehi! C'è un programma che dice di essere meglio di Directory Opus! Ah! Ah! ... Ma se fosse vero?

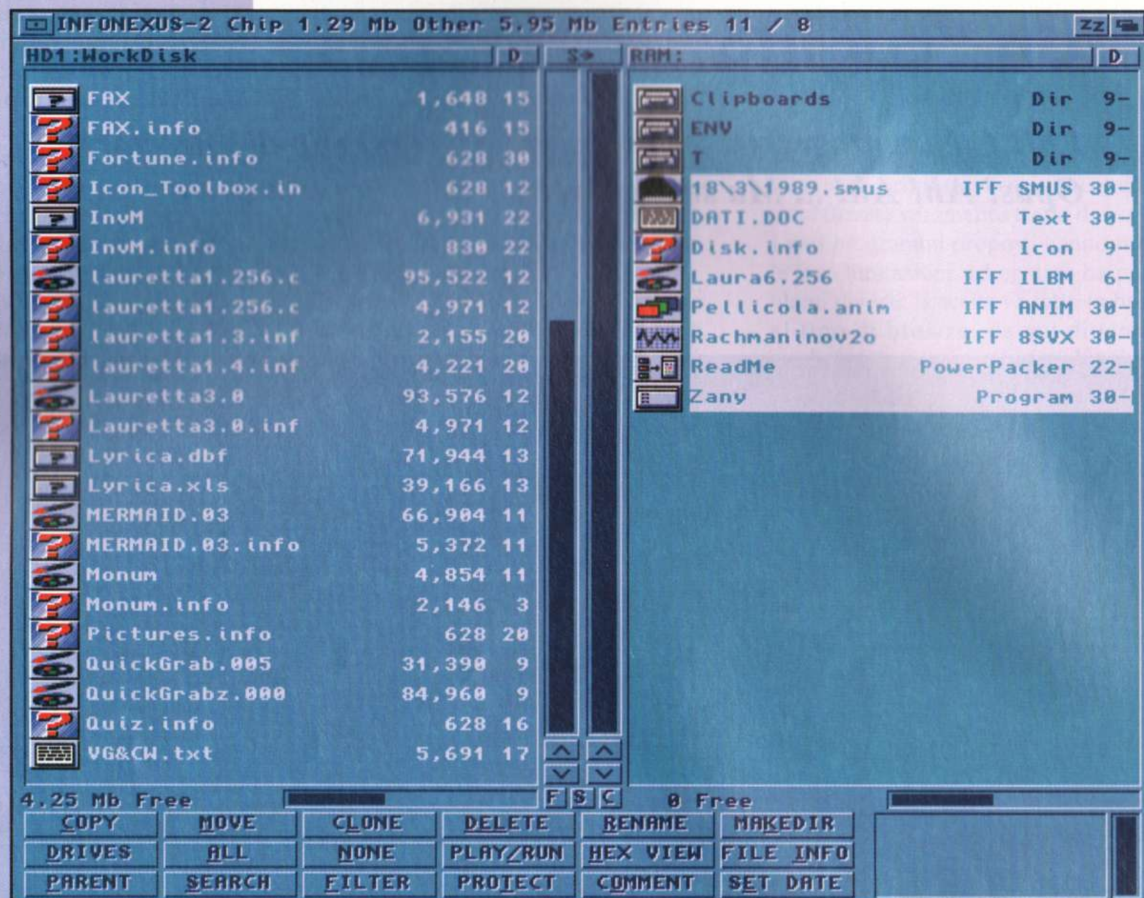


InfoNEXUS 2

di **Marco Milano**

Se c'è una cosa che gli utenti PC ci invidiano è il multitasking. Se c'è un programma che gli utenti PC vorrebbero avere è Directory Opus. Mentre per il multitasking "si stanno organizzando", grazie a Windows 95 (che permette di far girare due programmi insieme se si hanno 8 MByte di RAM, cosa possibile su Amiga dal 1985 con 512K di memoria)... per Directory Opus non c'è speranza! Nonostante esistano numerosi pacchetti di File Manager per IBM compatibili, nessuno, nemmeno le famose Norton Utilities (che occupano una trentina di MByte su HD) può vantare la velocità e la semplicità con cui Directory Opus (che occupa meno di un Mega) gestisce il nostro sistema Amiga.
La filosofia è semplice: due clic, e i file sono copiati, cancellati, spostati, visualizzati, ascoltati, e così via.
È dunque con un certo scetticismo che ci troviamo a leggere, nelle note introduttive di InfoNEXUS 2, che si tratta di un programma che "batte Directory Opus e costa solo 30 Sterline". Sarà, ma ci sembra difficile. Andiamo a controllare!

InfoNEXUS 2 in azione, in modalità "Dynamic Typing": notare le icone che rappresentano i formati dei file, e le descrizioni testuali che appaiono vicino ai file selezionati.



Confezione e manuale

Il programma si presenta in una confezione nera, illustrata con l'immagine di un uomo con l'occhio illuminato (dalla potenza di InfoNEXUS...). All'interno troviamo un manuale ben stampato di circa 50 pagine in inglese, un Addendum (6 pagine A4) dedicato alla versione 2, ed un dischetto da 880K.

La solita cartolina di registrazione è assente, e per registrarsi si deve seguire una procedura veramente "barbara": tagliare metà dell'elegante copertina del manuale, al cui interno è stampato il tagliando di registrazione, e spedirla alla Optonica. Non si parla di fotocopiare tale tagliando, dunque non sappiamo se accetteranno una fotocopia, evitandoci di "giustiziare" il manuale.

Il povero manuale è ben realizzato: due pagine sull'installazione, altrettante di mini-tutorial, poi un'illustrazione delle funzioni principali. Segue una sezione di Reference dedicata ai vari gadget, menu ecc. Concludono il manuale le sezioni relative all'uso in rete ed all'ARexx. Sì, perché InfoNEXUS può essere utilizzato per operazioni di e-mail, chat e trasferimento file tra Amiga collegati in rete tramite "Envoy": basta che InfoNEXUS sia presente su tutti gli Amiga del Network.

Installazione e caratteristiche

Il programma è contenuto in un unico dischetto. I requisiti minimi per il suo funzionamento sono: qualunque Amiga con 1 MByte di RAM.

L'installazione avviene giustamente tramite l'Installer ex-Commodore, ed occuperà circa 500K, librerie di supporto comprese; per usufruire del supporto di rete dovremo avere altri 50K liberi.

Le caratteristiche principali, oltre al supporto di rete, sono: capacità di fare tutto quello che fa Directory Opus (copiare, spostare, cancellare, visualizzare, ascoltare file), ma con il supporto di molti più formati (Anim, IFF24, CDXL, PowerPacker, SMUS, Lha, AmigaGuide, ecc.); il "Dynamic Typing", ovvero la possibilità di visualizzare delle piccole icone vicino ad ogni file, che ne rappresentano graficamente il tipo (una tavolozza per le immagini, una forma d'onda per i file audio, una serie di frame colorati per le animazioni, un pianoforte per gli SMUS...); il "Drag&Drop", ovvero è possibile trascinare e mollare i file nella finestra di destinazione per copiarli; il "Browser", ovvero la possibilità di creare una schermata in cui tutti i file grafici di una Directory siano rappresentati da miniature a 256 colori.

Il programma è personalizzabile (proprio a partire dalla versione 2) sia come risoluzione schermo sia come Palette e Font, cosa importante visto che le Directory Utility sono programmi che si hanno sempre davanti agli occhi. Ora, invece di eseguire la classica "prova su strada", eseguiremo un confronto diretto con Directory Opus, sempre basato sulle impressioni d'uso reale e non sulle caratteristiche dichiarate a parole.

Confronto-scontro con DirOpus

Iniziamo con le caratteristiche in cui i due programmi sono alla pari: la

struttura di INEXUS è simile a quella di DOpus 4, con due finestre affiancate in cui appaiono i nomi di file e Directory. Cliccare una volta seleziona file e Directory per copia, cancellazione ecc., mentre bicliccare apre, visualizza o suona i file. In fondo allo schermo vi sono dei pulsanti per eseguire le varie operazioni. Il metodo di risalita rapida dell'albero delle Directory (cliccare sul bordo esterno della finestra) è identico. La velocità di visualizzazione delle immagini IFF è uguale. Ottima in ambedue i programmi è l'implementazione ARexx. Utilissime per chi tratta grandi quantità di file sono le funzioni di comparazione Directory, presenti in INEXUS e DOpus 5, ma assenti in DOpus 4.

Passiamo ora ai vantaggi di INEXUS su DOpus: è molto bello il Dynamic Typing, con le icone colorate che rappresentano i vari tipi di file riconosciuti automaticamente da INEXUS, un po' come fa Windows 95. Quando si clicca su un file, accanto al nome, al posto delle dimensioni, appare la descrizione testuale del tipo (IFF ILBM, 8SVX, ecc.). E' addirittura possibile "insegnare" al programma a riconoscere nuovi tipi di file (ad esempio file di Professional Page), proponendogliene più esemplari: InfoNEXUS scarterà le parti differenti e cercherà di identificare quelle comuni, in modo da riconoscere sempre file di quel tipo; potremo poi assegnare a tale tipo di file un'icona specifica per il Dynamic Typing. INEXUS dispone poi di menu "pop-up", stile Silicon Graphics, che appaiono direttamente dove si trova il puntatore, invece che in cima allo schermo. Potenti anche le funzioni eseguibili in rete, per chi ha un network di Amiga basato su Envoy. Ottimi i "cataloghi" di Directory contenenti immagini, realizzati tramite miniature a 256 colori.

Ed eccoci ai punti in cui la vittoria va a DOpus: il principale è la velocità di selezione di un device. In InfoNEXUS cambiare il drive visualizzato in una finestra richiede tre clic (selezionare il gadget "Drives", scegliere il drive biciccandone il nome), contro uno solo in DOpus (cliccare sul gadget con il nome del drive). In DirOpus 4 si può spostare la divisione mediana tra le due finestre, in modo da averne una più grande dell'altra: in InfoNEXUS no. INEXUS non supporta più di due finestre di visualizzazione, mentre DOpus con la versione 5 può aprirne a volontà. DOpus 5 è anche un completo ambiente che può sostituirsi totalmente al Workbench, mentre INEXUS è più simile a DOpus 4. INEXUS manca di Gadget con funzione alternativa se cliccati con il tasto destro, che danno invece grande velocità alle operazioni in DOpus. Mancano anche utili funzioni come "Move As... ", che sposta un file cambiandogli contemporaneamente il nome. Non è presente l'importantissimo supporto degli shortcut Amiga (Control-X per svuotare un campo, ecc.). DOpus 5 gestisce "banchi di gadget", assenti in INEXUS. La manualistica è decisamente migliore in DOpus (ben 174 pagine contro 50). Infine, DOpus è enormemente più flessibile, grazie ad una sezione di configurazione che può modificarne qualunque parte, e nella versione 5 può agire su più finestre in vero multitasking.

Conclusioni

Dobbiamo dire che il nostro scetticismo iniziale si è ridimensionato utilizzando questo InfoNEXUS: è veramente una Utility ben fatta, e sebbene inferiore a Directory Opus (soprattutto nella versione 5), si può affermare che si trova ad un livello non troppo lontano (il che è già tantissimo, visto che stiamo parlando del miglior programma mai uscito per Amiga!). Nell'uso prolungato il programma si è dimostrato molto stabile, cosa basilare per una Directory Utility che deve essere usata al posto del Workbench per operazioni molto delicate su dischi e file. Alcune idee poi sono anche migliori delle soluzioni di DirOpus, come l'ottimo "Dynamic Typing": una novità che, pur penalizzando la velocità delle operazioni, rende l'aspetto del programma esteticamente migliore e costituisce un utile riferimento visuale quando si cercano determinati tipi di file tra tanti altri. Ed è sempre possibile definire nuovi tipi di file, con azioni correlate, e assegnare loro un'icona. Ottimo anche il supporto di numerosi tipi di file, ad esempio gli IFF24 a 16 milioni di colori che vengono visualizzati tramite conversione abbastanza rapida in HAM8, i Cataloghi Visuali, ed utilissime ai "power user" certe funzioni come la comparazione tra Directory.

In definitiva, il programma è ben fatto: NON è migliore di DOpus 5, ma è un ottimo programma e costa poco, dunque potrebbe già interessare numerosi utenti.

Sviluppando certe idee, InfoNEXUS potrebbe veramente essere un'alternativa a DirOpus: ad esempio si potrebbe ampliare il numero di formati supportati, già punto di forza del programma, includendo i file MIDI, le immagini compresse JPEG, i campioni audio a 16 bit ecc. Se, oltre a questo, in una futura versione 3 fossero velocizzate alcune operazioni, prima tra tutte la selezione dei device, e fossero rese più flessibili la disposizione ed il numero delle finestre, magari rendendo il tutto maggiormente configurabile, InfoNEXUS potrebbe combattere sullo stesso piano di DOpus... ma Directory Opus 6 starà forse a guardare?



Il "Browsing" permette di creare cataloghi visuali delle Directory contenenti immagini, con miniature a 256 colori!

Al lavoro con i Cd

Sarà stata l'esperienza tutta positiva dell'operazione Enigma-Aminet, sarà stata la cortese spedizione dalla Asimware del suo MasterISO, sarà che i nostri dati sono diventati un macigno insopportabile per datacart e hard disk, sarà... Ma ci è venuta voglia di fare CD.

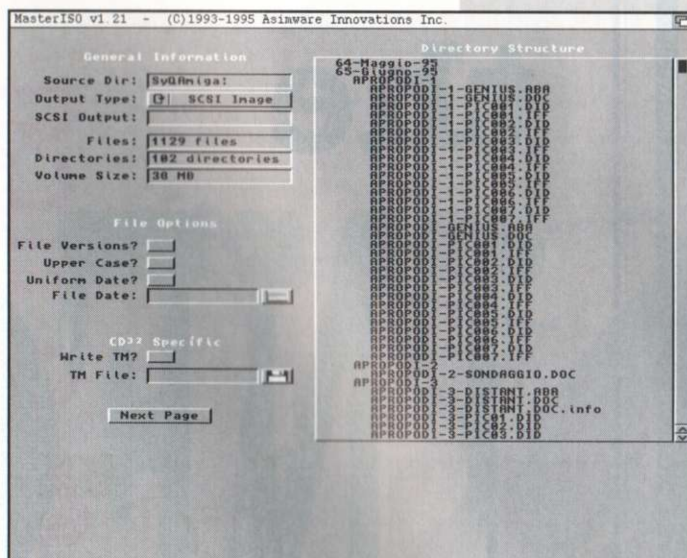


MasterISO per masterizzare CD con Amiga

di **Michele Iurillo**

Il prodotto della software house canadese Asimware è arrivato in una confezione elegante piena di promesse. Avevamo già provato la versione dimostrativa di questo software grazie a quella manna dal cielo che è Aminet. Il pacchetto completo e, ovviamente, originale è tutta un'altra cosa. Il nostro Amiga può leggere i CD-Rom dal sistema operativo 3.1 anche se prima ci si poteva affidare ad una miriade di prodotti. Tra questi c'era e c'è l'ottimo Amicdfs della Asimware, oggi giunto alla versione 3.3. Se possiamo leggere i CD, perché non farli, avranno pensato i programmatori della ditta canadese, e allora è nato MasterISO. Nella nostra dura prova, nata come potete immaginare da esigenze reali e non dalla lettura del retro della scatola, abbiamo incontrato seri problemi. Il nostro masterizzatore è un Kodak PCD 225. Questo prodotto pur avendo in realtà una meccanica Philips 522 (quindi compatibile con il programma), non riusciva a essere utilizzato dal MasterISO. Con pazienza e qualche chiamata in Canada siamo riusciti a sapere che grazie ad una utility chiamata SCSI_Inquire è possibile generare un

file di testo che servirà agli amici della Asimware per scrivere una versione del programma che supporti anche questo masterizzatore. Per la prova ci eravamo procurati anche un controller FastLane Z3, ideale per non stare ad aspettare ore per formattazioni, verifiche ecc. Abbiamo abbandonato per una volta il mitico A2091 della redazione per problemi di incompatibilità con il software. MasterISO infatti supporta solo: A4091 (DKB), FastLane Z3 e Warp Engine e i masterizzatori: Pinnacle, Philips... Come potete immaginare ci sono stati dei problemi e alla fine siamo dovuti ricorrere ad un Pinnacle d'emergenza per la masterizzazione. Ma il CD di Enigma Amiga Run di questo mese è stato fatto in modo completamente diverso.



Ecco la lista dei file rappresentata prima della masterizzazione.

Immagine ISO

Fortunatamente il programma MasterISO prevede la possibilità di realizzare un'immagine Iso direttamente su un hard disk SCSI collegato ad una qualsiasi unità. Questa procedura permetterà poi di utilizzare questo supporto direttamente con la maggior parte dei programmi di masterizzazione presenti su piattaforme Mac e PC (come EasyCD). Nel nostro caso con un A4000/040 e un controller A2091 Scsi accoppiato con un hard disk Quantum da 1.2 GB l'operazione è durata circa undici ore. Troppo! Con un normale A2000 e con il medesimo controller la preparazione della immagine SCSI si fa in circa 4 ore.

Questo è dovuto ad un problema tipico dei controller A2091 che seppur preparati con le ultime Rom disponibili, non riescono a lavorare con le dovute proporzioni. Esistono diverse utilità per accelerare su A4000 il controller A2091 tutte piuttosto valide.
Tornando alla normale masterizzazione vediamo quale hardware è supportato dal programma della Asimware. I masterizzatori compatibili sono: Yamaha CDR-100, Pinnacle RCD-202, Pinnacle RCD-1000, Philips CDD-521, Philips CDD-522, Sony CDU-920. I controller supportati sono: Commodore A4091 (DKB) SCSI-2, Warp Enigne SCSI-2, FastLane Z3 SCSI-2.
L'installazione del programma è semplicissima, viene creato un cassetto e copiato tutto l'occorrente. Questa "faticaccia" ci viene comunque evitata dall'installer Commodore.
L'installazione hardware è ovviamente molto delicata anche perché i masterizzatori sono così delicati che a volte basta solo guardarli più del dovuto per procurare irrimediabili guasti.



Ecco il masterizzatore usato per la prova. Si tratta di un prodotto Kodak con meccanica Philips

Selezioniamo i file

La prima fase per realizzare il nostro CD sarà dedicata alla scelta dei file da inserire dentro il nostro supporto al laser. Tramite il menu andiamo a selezionare una sorgente che può essere un disco, un file o un device. A questo punto il programma parte e inizia a contare tutti i file e le directory. L'operazione dura una manciata di secondi. Il passo successivo sarà dedicato ad una parte più descrittiva: l'immissione di tutti i commenti per la masterizzazione (tipo di sistema utilizzato, editore, data, versione ecc.) e ai vari settaggi sui file (per uniformare la data, per rendere i nomi tutti maiuscoli).
Le operazioni seguenti le vedremo il prossimo mese con la speranza che nel frattempo gli amici della Asimware ci abbiano inviato un driver o una versione particolare del programma da utilizzare con il nostro masterizzatore.



FIRENZE

EXPOSAT



Tv satellite e telefonia

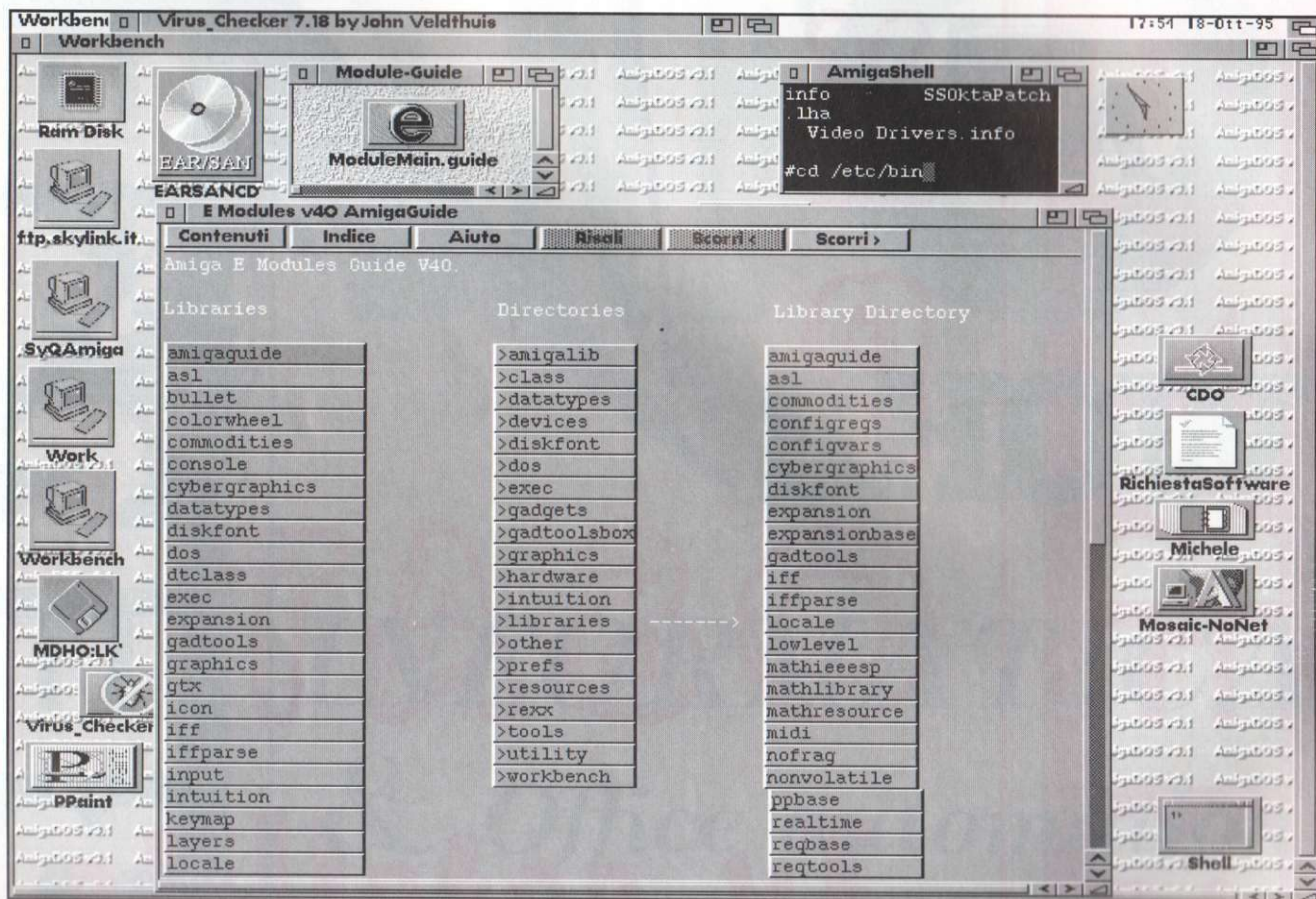
Orario: sabato 16,00-24,00 - domenica 9,00-19,00
Biglietto unico (rid. £ 8.000) valido anche per tutti i concerti e per le altre 4 mostre (totale 5.600 mq):
Permusica, concerti e liuteria;
Stereus, hi-fi high end, home theater;
The Info show, informatica ed office automation;
Dal Telegrafo al satellite, esposizione storica.
Associazione PERMUSICA - Firenze
Via Bolognese, 34/r - 055 48 96 00

11/12 NOVEMBRE
CENTRO AFFARI
Piazza Adua,1
INFO
055 48 96 00
21 00 86 - 27 731



Progetto
MUSICA & COMUNICAZIONE

Analizziamo oggi un altro aspetto del linguaggio E, propedeutico a ciò che ci attende nei futuri appuntamenti: i valori immediati. Per movimentare il discorso, torneremo sulla funzione WriteF(), fondamentale strumento di comunicazione con l'esterno.



Il linguaggio E
(seconda puntata)

di Stefano Aquino

Iniziamo con il chiarire cosa intendiamo per valore immediato. In ogni linguaggio c'è la possibilità di utilizzare delle variabili, ovvero si può fare riferimento ad un assegnato spazio di memoria mediante un nome ed, in tale spazio, è possibile immagazzinare dei valori. Proprio accanto al concetto di variabile va affiancato quello di valore immediato, ovvero la possibilità di fare riferimento con un nome al contenuto di una locazione di memoria va posta accanto alla capacità di specificare direttamente un valore. Anticipando appena un istante quella che è la sintassi di assegnazione di un valore ad una variabile in E, potremmo quindi avere queste due situazioni:

```
a:=b  /* a diventa uguale al contenuto di b */

a:=5  /* a viene posta pari a 5 */
```

nella seconda assegnazione, 5 è un valore immediato, appunto.
In E tutti i valori immediati sono rappresentati come valori a 32 bit: l'unica differenza fra i vari tipi di valori immediati è nella loro rappresentazione interna, rappresentazione che per il momento non andremo ad indagare. I valori immediati in E possono essere di sei tipi:

- Decimali: sono sequenze di caratteri "0".. "9", eventualmente precedute da un segno "-" che indica un numero negativo (esempi: 5, -6).

- Esadecimali: sono sequenze "0".. "9" e/o "A".. "F" (oppure "a".. "f") precedute, al fine di permetterne il riconoscimento, da un segno "$" ed, eventualmente, da un "-" che indica un valore negativo (esempi: $A000, -$1234A).

- Binari: sono sequenze di "0" e/o "1", precedute per il riconoscimento da un "%" ed eventualmente da un "-" (esempi: %111010, -%110101).

- Float: al di là del nome altisonante, sono solo i banali numeri con la virgola. Formalmente vengono riconosciuti perché al loro interno è obbligatoriamente presente il segno ". " come separatore fra parte intera e parte decimale. Così "200" e "200.0" sono lo stesso numero ma otterranno una rappresentazione interna differente.

- Caratteri: sono sequenze di caratteri (da 1 a massimo 4) di cui, a livello di memoria, viene mantenuto il valore ASCII.
Si identificano con le doppie virgolette prima e dopo la sequenza stessa di caratteri. Così, per esempio, è vero che scrivendo:

```
var:="A"
```

"var" conterrà il valore 65, cioè il codice ASCII di "A". Molto interessante è la possibilità di indicare con una sola istruzione ben quattro caratteri; ovvero scrivendo:

```
var:="ABCD"
```

ed essendo i codici ASCII di A, B, C, D rispettivamente 65,66,67,68 (ovvero, visto che ormai siamo pratici, in esadecimale $41, $42, $43, $44), otterremo che "var" è pari a $41424344, cioè a 1094861636 in decimale.

Stringhe: è considerata una stringa qualsiasi tipo di rappresentazione ASCII racchiusa fra apici singoli. Così sono stringhe sia "pippo" sia "pluto" sia "paperino". Internamente, di una stringa viene custodito il puntatore al primo carattere, ovvero il suo indirizzo in memoria. Tutte le stringhe in E vengono automaticamente terminate con un byte a zero.

Ancora sulle stringhe

Riprendiamo ora dalla scorsa puntata la funzione WriteF(), sia per riportare il discorso in un ambito più pratico sia perché quanto ora sappiamo sulle stringhe ci consente un ulteriore approfondimento.
Alcune sequenze di caratteri, contenute all'interno di una stringa data in pasto alla WriteF(), vengono interpretate in modo particolare.
La volta scorsa, abbiamo incontrato alcune coppie di caratteri, per così dire, speciali (quali ad esempio l' "\n"). Facciamo ora conoscenza con altre sequenze utili per formattare l'output. Eccole:

\d stampa un numero decimale
\h stampa un numero esadecimale
\s stampa una stringa
\c stampa un carattere
\z pone il fill byte al carattere 0
\l formatta a sinistra
\r formatta a destra

Inoltre i campi \d, \h, \s possono opzionalmente essere seguiti da:

[x] fissa la lunghezza del campo ad x
(x, y) fissa il minimo x ed il massimo y (solo per stringhe)

Esempi

Partiamo con il definire la sintassi della WriteF(): tale funzione accetta un numero variabile di parametri da specificare all'interno delle parentesi. Il primo di questi parametri è la stringa di formattazione dell'output, seguita dai vari parametri necessari affinché la formattazione stessa avvenga correttamente.
Richiamiamo al lavoro il nostro editor e scriviamo:

```
PROC main()

 WriteF('Valore: \d = \h esadecimale\n',30,30)

ENDPROC
```

Come appunto dicevamo prima, notiamo che la WriteF() non ha più un solo parametro, ma addirittura tre. Analizziamo ora cosa succede quando viene eseguito questo breve programma.
La sequenza "\d" significa "stampa un valore decimale".
Ebbene, quando la WriteF() inizia a scorrere la stringa di formattazione, riporta fedelmente a schermo tutto ciò che non la riguarda ("Valore: ") finché, trovato un "\d", va a pescare il primo parametro dopo la stringa di formattazione (30), lo converte in un numero decimale e lo stampa al posto del "\d" incontrato.
Continua a stampare ciò che non le interessa (per la precisione " = "); incontra, quindi, "\h" (che è l'ordine: "stampa un numero esadecimale"), va a prendere il suo terzo parametro (ancora 30) e lo stampa al posto di "\h" stesso, stavolta in esadecimale.
In ultimo incontra "\n" e lo sostituisce, neanche a farlo apposta, con un linefeed.
Ecco il risultato in output:

```
Valore: 30 = 1E esadecimale
```

con tanto di ritorno a capo.
Ora dovrebbe essere un po' più chiaro il perché della nebulosa dicitura di stringa di formattazione con la quale abbiamo chiamato il primo parametro della WriteF().

Sempre più difficile...

Vediamo cosa succede con le altre sequenze magiche.
Scriviamo:

```
PROC main()

WriteF('\s e\a il \s \c\n',
'65', 'valore ASCII dì,65)

ENDPROC
```

Il risultato è: "65 è il valore ASCII di A".
Come avviene ciò? A "\s" viene sostituita la stringa "65", quindi viene scritta una "e" seguita da un apostrofo.
La complicazione di inserire "\a" al posto dell'apostrofo deriva dal fatto che l'apostrofo funge anche da delimitatore della stringa di formattazione e quindi scrivere:

```
'\s è il \s \c\n'
```

sarebbe stato un errore (provate, provate...).
Quindi viene scritto " il " e "\s" viene sostituito dalla stringa "valore ASCII di". In ultimo \c stampa un carattere: noi gli passiamo il valore ASCII (65 è l'ASCII di "A") ed il gioco è fatto!

Proviamo con i numeri

Facciamo qualche esperimento con i numeri. Avanti con l'editor:

```
PROC main()

 WriteF('\d = \d[5] = \l\d[5]
= \z\d[5]\n',100,100,100,100)

ENDPROC
```

il risultato è: "100 =   100 = 100   = 00100".
Ovvero stampiamo quattro volte il numero 100: la prima volta così com'è; la seconda allineandolo a destra in un campo di cinque caratteri; la terza volta allineandolo a sinistra in un campo largo cinque; la quarta volta allineandolo ancora a destra in un campo di cinque caratteri, ma riempiendo gli spazi vuoti con zeri. Come possiamo intuire con "\r", invece, si riesce a richiedere una formattazione allineata a destra.

E le stringhe?

Dobbiamo ancora approfondire il trattamento delle stringhe. Proviamo:

```
PROC main()

 WriteF('\s e\a un backslash
\\\n', 'Questò)

ENDPROC
```

Risultato: "Questo è un backslash \".
In altre parole, si ripropone il problema già incontrato con l'apostrofo: il backslash è il cuore della formattazione e, quindi, per fare in modo che venga interpretato come un backslash vero e proprio, e non come un segno di formattazione, lo si deve indicare con "\\".
Inoltre ci viene messo a disposizione un ulteriore controllo. Proviamo:

```
PROC main()

 WriteF('\s(10,13) \s(10,16).
\n', 'Delimitazione di unà,'di
una stringa)

ENDPROC
```

Risultato: "Delimitazione di una stringa".
Notiamo che della prima stringa da stampare ('Delimitazione di unà) viene riportato solo "Delimitazione" in quanto nella stringa di formattazione i segni "\s(10,13)" ordinano di stampare una stringa di lunghezza compresa fra dieci e tredici caratteri. Similmente, i segni "\s(10,16)" intervengono su di una stringa, ovvero sul terzo parametro passato alla Writef(), senza però modificarlo.

Conclusioni

Anche questa puntata è volata via.
I prossimi argomenti che ci accingiamo ad affrontare sono i tipi di dati e gli operatori: ricordatevi, quindi, di fare qualche esercizio con quanto imparato sinora, visto che la trattazione nella prossima puntata darà per assimilato l'uso della WriteF().
Arrivederci al mese prossimo!

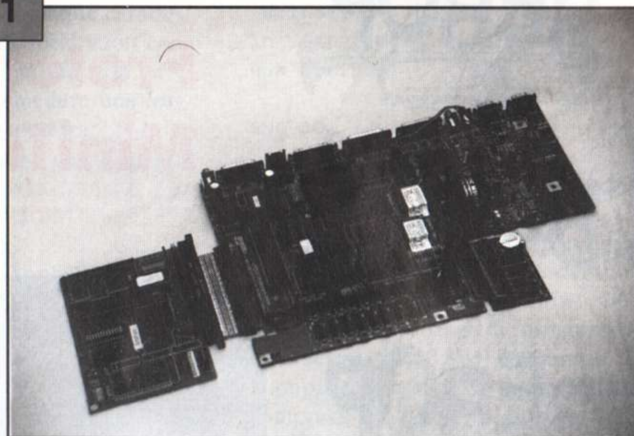


Prototipo Amiga 500 MiniTower/ 030 MIDI



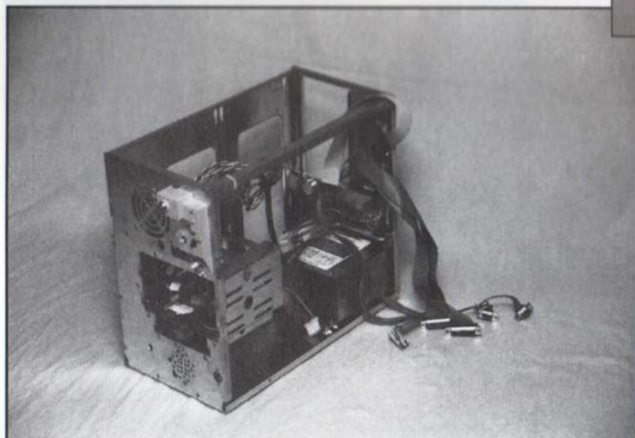
di **Enrico Girardi** e **Stefano Grigoletto**

In attesa dei nuovi modelli della Escom abbiamo pensato di proporre alla comunità Amiga un prototipo realizzato partendo da un "vecchio" A500 del 1987.
L'idea in verità nacque già un paio d'anni fa, quando il numero di periferiche e di variazioni apportate al computer base lo resero decisamente ingombrante e pressoché inamovibile, anche a causa dei due alimentatori esterni. Inoltre volevamo dare quel tocco estetico di professionalità che la nostra macchina aveva ormai perso.
Così abbiamo smontato un Amiga 500 rev.5 dotato di 8 Mb di Fast ram a 32 bit, 1 Mb di Chip, una scheda acceleratrice con 68030 "overclockato" a 40 MHz e 68882 a 33 MHz, un HD SCSI 1 da 160 Mb (proveniente da un Mac) pilotato da un controller DataFlyer, un'interfaccia MIDI... e riassemblato il tutto dentro ad un case minitower Olidata per PC, adoperando alcune "piccole variazioni". I tempi di realizzazione di questo prototipo si aggirano sulle 18 ore lavorative, mentre i costi si attestano sulle 220.000 Lt e comprendono il case minitower, la "cavetteria" e connettori vari, rivetti, relais per il midi, ventolina e poche altre cose. Tenendo conto del fatto che questo computer è stato realizzato utilizzando hardware base di ben otto anni fa (una marea di tempo in termini informatici!) possiamo considerare le sue prestazioni davvero eccellenti, difatti è in grado di tenere tranquillamente testa ad un qualsiasi A3000; le uniche pecche rispetto ai modelli più evoluti derivano dal fatto che la piasta madre, viaggiando sempre a 7 MHz, rappresenta un collo di bottiglia per i dati generati dalla scheda acceleratrice; inoltre il controller dell'HD, tecnologicamente datato, non fa uso dell'RDB, per cui non è possibile leggere l'HD con altri tipi di controller, e non lavora in DMA (la qualcosa dall'altra parte costituisce un vantaggio, poiché il controller andrebbe in conflitto con la scheda acceleratrice, la quale a sua voltra deve però sfruttare più intensamente il processore durante gli accessi al disco). A favore invece sono le prestazioni della porta seriale che dai 19200 bps del 68000 sono saliti sino a 115000 bps col 68030. Insomma: pro e contro. Per ulteriori informazioni potete contattarci scrivendo su Internet a Free.Wing@IOL.IT o tramite FidoNet in Matrix 2:334/203.23.



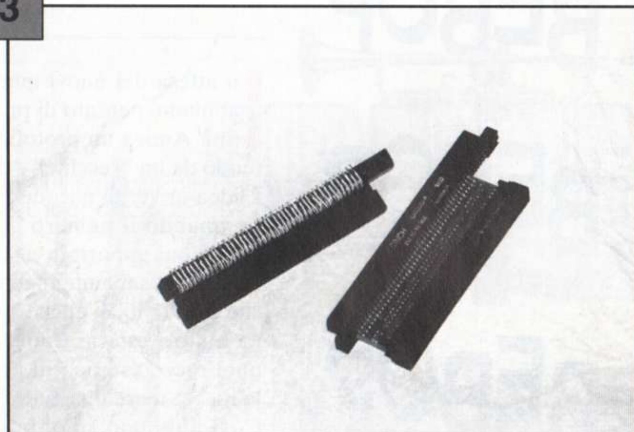
1

Il primo passo: abbiamo tolto tutte le sovrastrutture. Restano a nudo la piastra madre con la scheda acceleratrice (si noti la ventolina di raffreddamento sulla destra) ed il controller SCSI 1 DataFlyer ancora inserito nello slot d'espansione parallelamente alla motherboard.



2

Ecco l'interno del case minitower Olidata nel quale alloggeremo le varie parti del nostro Amiga. La cosa più semplice sarebbe stata quella di inserire la scheda madre in modo tale che le porte (RGB, parallela, seriale ecc...) uscissero direttamente sul retro, ma le dimensioni del case non l'hanno permesso. Così l'abbiamo montata con le porte verso il basso e abbiamo realizzato una serie di cavi di prolunga per farle giungere sino al retro del case stesso.



3

In questa foto si vedono il connettore di espansione originale e quello costruito appositamente rispettando la concezione costruttiva dei personal: a causa delle dimensioni del case è stato necessario montare il controller SCSI proprio come se si trattasse di uno slot d'espansione PC, ovvero a 90° rispetto alla motherboard.

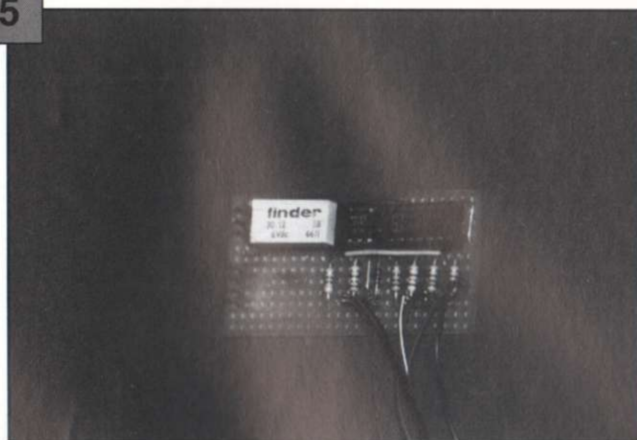


4

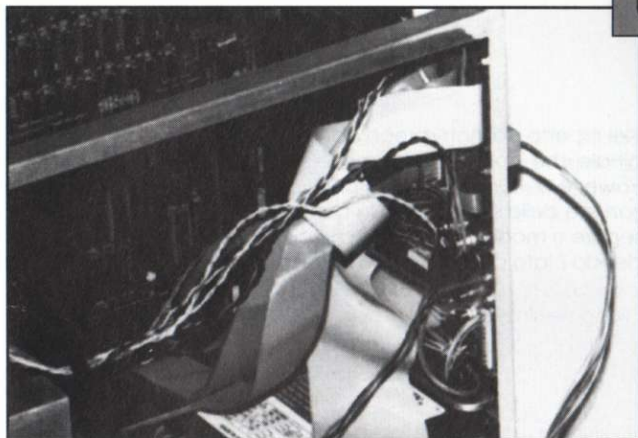
Alimentare l'Amiga tramite l'alimentatore a 200W del PC: al fine di utilizzare un alimentatore unico abbiamo deciso di saldare un cavo dotato di connettore per alimentazione PC direttamente sulla piastra madre, in modo tale da collegare in diretta le due parti senza dover rinunciare alla reversibilità di tale operazione nel caso in cui si rendesse necessaria la sostituzione dell'alimentatore stesso.

Il pacchetto di distribuzione comprende anche un semplice terminale ANSI. È possibile installare nel proprio sistema i font specifici per questo programma, oppure utilizzare i font di sistema topaz. Se inserite "Yes" dovrete anche specificare la directory di destinazione per i font (comunemente l'assegnamento logico FONTS:).

5



6



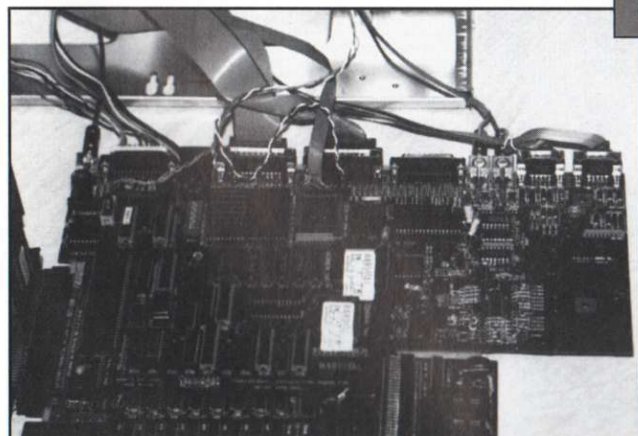
Interno del case con l'interfaccia MIDI completata e montata: la schedina è montata direttamente dietro ai connettori. Appena sopra si vedono le uscite mouse, joystick, keyboard, ed al livello superiore le porte SCSI esterna, seriale e parallela.

Dettaglio del connettore della tastiera: verrà saldato direttamente sulla scheda madre. Si noti che sono stati aggiunti 2 poli in modo da poter utilizzare il tasto di reset sul frontalino del PC prendendo il pin 3 (reset) ed il pin 6 (GND).

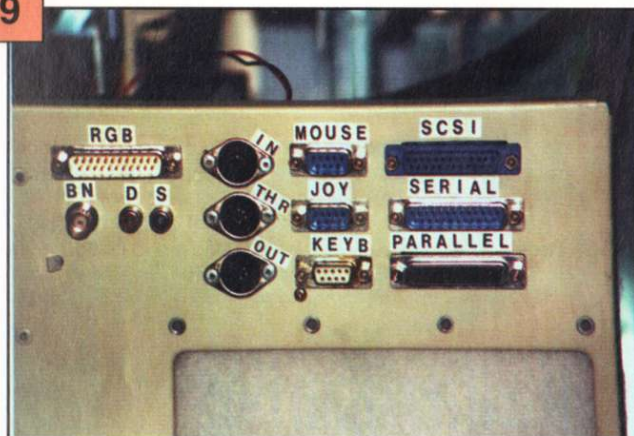
7



8



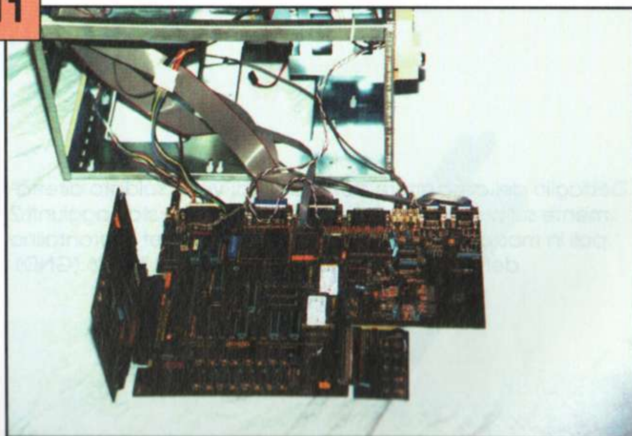
Tastiera e reset collegati: si notino il connettore della tastiera con il cavetto di reset del PC, ed il cavo della chiave che seleziona il Motorola 68000 oppure il 68030 (operazione che prima invece andava effettuata tramite un jumper di configurazione della scheda acceleratrice).



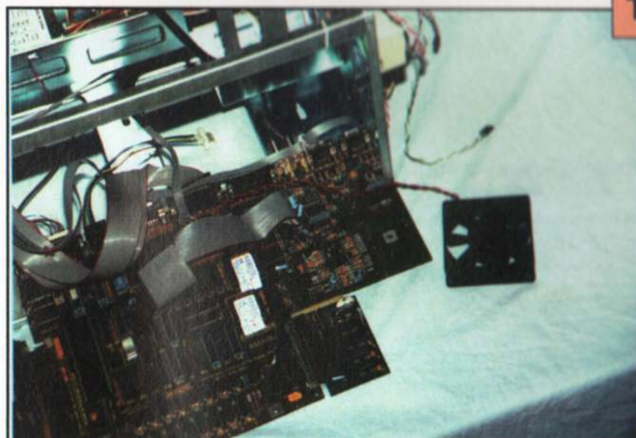
Vista del retro della macchina: si noti in particolare il connettore della tastiera che è molto simile (ma non uguale!) a quello del joystick. Cambiando semplicemente il connettore è possibile collegare direttamente la tastiera (esterna: vi ricordiamo che il modello di partenza era un A500 la cui tastiera è alloggiata all'interno della macchina stessa) di un qualunque altro Amiga.



Nel rispetto del non-spreco abbiamo riutilizzato la tastiera originale che inoltre rispetto a quelle esterne è dotata dei led di Power e del Drive. La parte più problematica è stata la realizzazione della scatola che la contenesse: abbiamo dovuto segare e modificare irreversibilmente i gusci dell'A500 chiudendo il lato posteriore con una lastra di plexiglass.



Ed ecco il computer vero e proprio prima dell'inserimento nel case minitower: si vedono chiaramente tutte le connessioni tra case ed Amiga; non sono ancora stati collegati i 2 cavi SCSI e quello del floppy.
Si noti il controller HD in posizione normale rispetto alla motherboard.



Prima d'inserire il tutto dentro al case colleghiamo il cavo floppy disk che poi risulterà coperto dal cestello per le unità da 3"&1/2 e da 5"&1/4. La ventolina di raffreddamento dei processori è alimentata tramite il connettore per l'alimentazione del floppy, il quale a sua volta trae energia direttamente dall'alimentatore generale.

13



Ed ecco finalmente terminato l'assemblaggio: in basso si nota il cavo piatto a 50 poli connesso all'HD SCSI, e sul lato posteriore l'interfaccia MIDI ed appena sopra il cavo keyboard che collega la tastiera al computer.

14



L'Amiga500 MiniTower/030 MIDI visto da dietro prima della chiusura del case: in basso si vedono chiaramente l'HD SCSI da 160Mb, poco sopra il cestello da 5"&1/4 con il drive DF0, mentre nel cestello da 3"&1/2 sono stati riposti tutti i cavi dell'alimentatore PC che non sono momentaneamente utilizzati.

15



Ecco il frontalino del prototipo: si notino le varie scritte che identificano i pulsanti ed i relativi led. In secondo piano si possono osservare i distanziali in alluminio che separano la motherboard del nostro Amiga dal fondo del case.

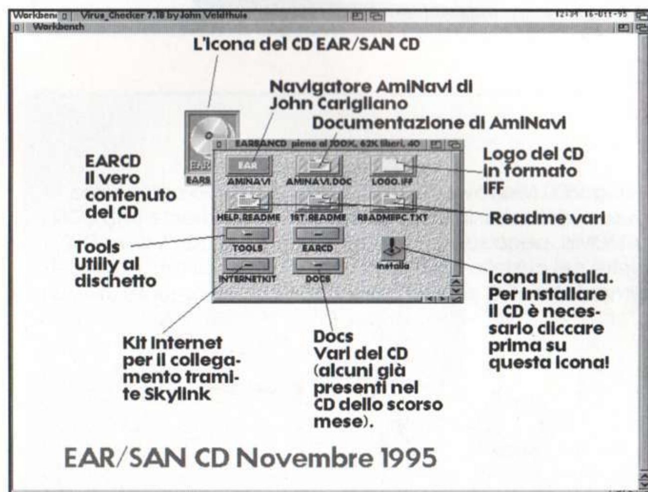
16



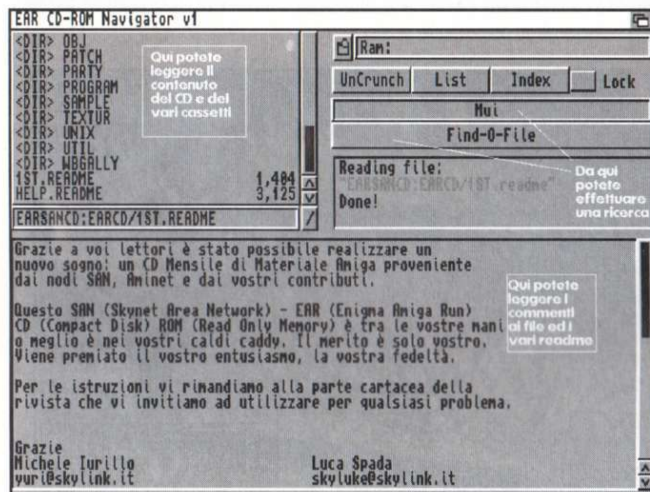
Infine l'opera è compiuta: l'Amiga 500 nella vecchia versione con HD SCSI esterno a fianco di quella nuova che in più ha il MIDI. Praticamente il nostro prototipo ora assomiglia molto ad un PC MS-DOS, eccetto che per tre particolari: la tastiera, i connettori posteriori, e soprattutto il sistema operativo multitasking! Inscatolatelo come volete, ma in fin dei conti l'Amiga è sempre unico...

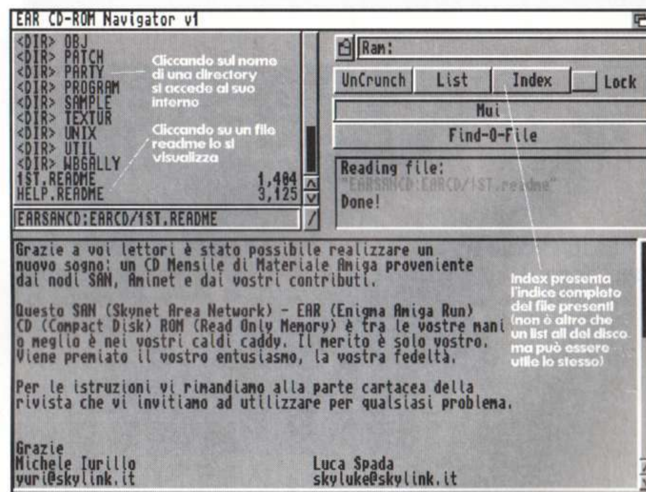
EAR e Skylink Area Network CD

Grazie a voi lettori è stato possibile realizzare un nuovo sogno: un CD Mensile di Materiale Amiga proveniente dai nodi SAN, Aminet e dai vostri contributi. Questo SAN (Skylink Amiga Network) - EAR (EAR) CD (Compact Disk) ROM (Read Only Memory) è tra le vostre mani, o meglio, è nei vostri caldi caddy. Il merito è solo vostro. Viene premiato il vostro entusiasmo, la vostra fedeltà.









Un altro CD!

di ***Michele Iurillo***

Ebbene sì! Grazie alla vostra pioggia di richieste e alle vendite, a dir poco incoraggianti, del numero di Ottobre ci siamo ripetuti. Anche questo numero di Enigma Amiga Run viene distribuito nelle due versioni. Tradizionale con dischetto a lire 12.000 e con CD-ROM a lire 15.000. Rischieremo di essere monotoni nel ripetere ancora una volta quale sforzo economico-tecnico sia stato effettuato per questa operazione ma qualsiasi sia l'entita di questo sforzo, sicuramente il prodotto ottenuto ci ripaga ampiamente delle notti insonni passate cercando di ottimizzare l'ultimo cilindro o l'ultimo ritocco. La collaborazione di quello che è molto più di un partner è stata determinante. Infatti il software che trovate sul dischetto proviene in gran parte da quello che è stato il primo sistema di distribuzione di

software shareware telematico. Stiamo parlando di SAN (Skylink Amiga Network) attivo da molto tempo prima di Aminet anche se di quest'ultimo non riesce ad offuscare la grandezza. Molto materiale dei nodi SAN arriva anche ad Aminet. Ma vediamo brevemente i numeri di questo CD. I megabyte totali occupati sono (solo?) quattrocento su seicento e rotti disponibili ma con i tempi stretti di lavorazione di una rivista non è stato possibile fare meglio. A dire il vero avevamo già preparato Amiga Linux da aggiungere al CD ma il progetto è naufragato per mancanza di tempo. Contiamo di recuperare Amiga Linux e Net BSD Amiga per i prossimi numeri (se mai ce ne saranno con CD-ROM). Per la navigazione del CD-ROM ci siamo affidati ad un programma scovato (ironia della sorte proprio su SAN proveniente da Aminet). Il programma è Aminavi.

Organizzazione del CD

ANIM	Animazioni
CLIPS	Clip Art in vari formati
COMM	Programmi di Comunicazione (WWW, Internet, UUCCP)
DBASE	Programmi di Database
DEM	File DEM per Vista PRO
DEMO	Demo di Software commerciale
DOCS	Documenti di vario tipo
DTYPE	Datatype
EAD	Enigma Amiga Disk in formato DMS
EAR	Materiale proveniente dalla redazione di EAR
FAQ	Faq varie
FONTS	Alcune fonti (bitmap, Antialiased, Postscript)
GIOCHI	Software ludico
GFX	Programmi per la grafica
GUIDE	Amigaguide di varia provenienza
ICONS	Raccolte di Icone (MWB, NEWICONS e MKS)
ILLU	Illustrazione Ray-Traced
MIDI	File Midi e utility per il Midi
MISC	Varie, Emulatori
MODS	Mods di varia natura
MUSIC	Programmi musicali
OBJ	Oggetti divisi per Real, Light e Imagine
PARTY	Demo, Intro
PATCH	Patch di software vario
PROGR.	Zona dedicata ai programmatori
SAMPLE	Campioni in formato 8VSX per i vari tracker
TEXTUR	Raccolta di texture in Gif
UNIX	Software Unix e Like-Unix
UTIL	Utility
WBGALLY	Workbench Gallery

Per selezionare una delle directory dal navigatore è necessario cliccare sul suo nome. Dopo po' ci si troverà all'interno da dove è possibile selezionare ulteriori sotto directory o scompattare i file e leggere i commenti.

Come utilizzare il navigatore...

Il programma scritto da John Corigliano è molto bello anche se non all'altezza dei vari menu e liste in Amigaguide realizzate su Aminet da Urban Mueller con precisione certosina. Il programma Navigatore funziona comunque molto bene anche se è un po' instabile. Se non riuscite ad utilizzarlo con profitto affidatevi alla sana scompattazione manuale utilizzando la shell o a programmi come Directory Opus. Il CD è strutturato in maniera simile a quella del grande Aminet (pur avendo un contenuto diverso). Ci sono delle directory per raccogliere i diversi file in modo più organizzato possibile. Chi è abituato ad utilizzare Aminet non troverà alcuna difficoltà anche se questo CD, proveniente da SAN (Skylink Amiga Network), è organizzato in maniera differente.

Il cassetto Internet (Kit)

In questo cassetto trovate altri tre cassetti contenenti le versioni del software per il collegamento a Skylink PPP per Amiga, PC e Macintosh. Troverete inoltre una directory denominata Other con alcuni client per Ami TCP/IP.

Per ottenere l'account di prova telefonare a Skylink per il rilascio della Password e della Login. L'offerta è a discrezione del provider (Skylink) quindi chiamate subito!

Skylink Tel. (0332)70.66.81
Skylink Fax. (0332)70.60.09

Per il momento non è possibile un accesso locale.

Skylink
Email. Info@mail.skylink.it
URL: http://www.skylink.it
BBS: (0332)706660 (16 linee)

Utilissimi sono i Client che trovate all'interno del cassetto *Other* possono essere utilizzati con Ami-TCP.

Accesso del CD via PC

Questo mese abbiamo pensato anche a tutti coloro i quali sono costretti ad adoperare un PC per accedere al CD. Nell'invitarvi a comprare un'unità CD-ROM IDE economica e con i drive ATAPI (Shareware) utilizzare tutti i CD, vi lasciamo comunque la possibilità di utilizzare anche da PC tutto il contenuto di Enigma Amiga RUN SAN CD.

- Ora tutte le directory sono accessibili perché hanno nomi non di lunghezza superiore agli otto caratteri.
- Abbiamo creato una directory denominata ONLYPC contenente

tutto l'occorrente per utilizzare il CD da PC. Troverete LHA per DOS, LIST (un ottimo navigatore per il CD-ROM che permette di leggere tutti i readme), TWIN (per comunicare via seriale fino a 115600 baud con un cavo nul-modem ed un Amiga-Twin).

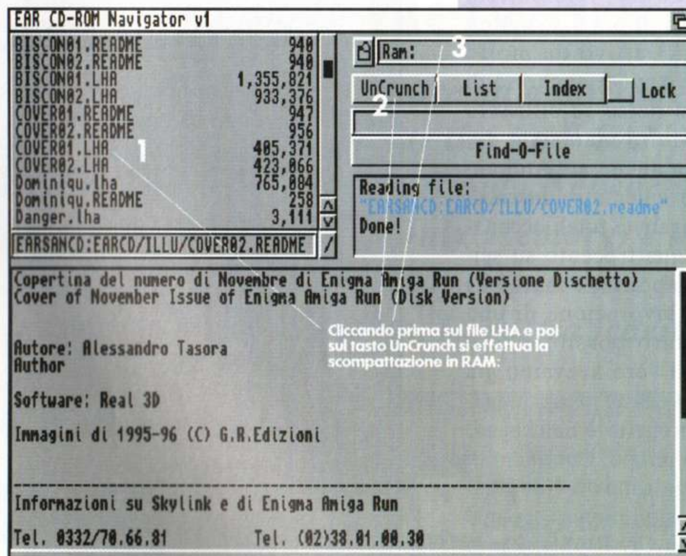
- Anche i nomi dei file compattati (tranne per la directory Internetkit/Other) sono di standard DOS (quindi 8 + 3) quindi questa volta non dovrebbero esserci problemi di nessun tipo!

Raccomandazioni

Prima di sentenziare che il CD è guasto ed operare la spedizione accertarsi che:

- si abbia l'ultimo file system per CD
- che questo sia installato bene

Per essere sicuri che il CD sia guasto provatelo su un altro Amiga con CD o su un PC "multimediale". Solo se risulterà illeggibile sarà danneggiato.



Ecco come effettuare la scompattazione di un file compresso.

Infatti l'accesso negato ad alcune directory potrebbe anche essere provocato dalla lentezza del disco e alla impostazione errata della file-system CD. Se invece volete montarvi un normale CD (sfuttando gli ottimi driver ATAPI distribuiti in Italia da C. A. T. M. U.) aspettate con pazienza il numero di Dicembre dove troverete un bel tutorial per non sbagliare le operazioni.





Real 3D

Torna l'appuntamento con Real 3D: utilizzeremo questo potente software per due brevi ma istruttivi tutorial.



di **Alessandro Tasora**

Come ogni mese, sulle pagine di Enigma si rinnova l'appuntamento con la grafica tridimensionale: questa volta utilizziamo il potente software Real 3D per due fini distinti.

Nella prima parte del tutorial scopriremo un "trucco" che ci consentirà di incrementare il fotorealismo dei nostri rendering, con particolare riferimento all'illuminazione della scena.

Nella seconda parte sveleremo il metodo che abbiamo usato per creare la copertina di questo mese: si tratta di un procedimento molto istruttivo per chi è interessato alla modellazione. Sul CD allegato poi troverete una vera miniera in fatto di oggetti per Reald 3D, Cinema 4D e Imagine oltre ad una serie impressionante di texture molto utili. Se siete in possesso della versione disco di EAR allora dovrete rinunciare a tutto questo per motivi di spazio.

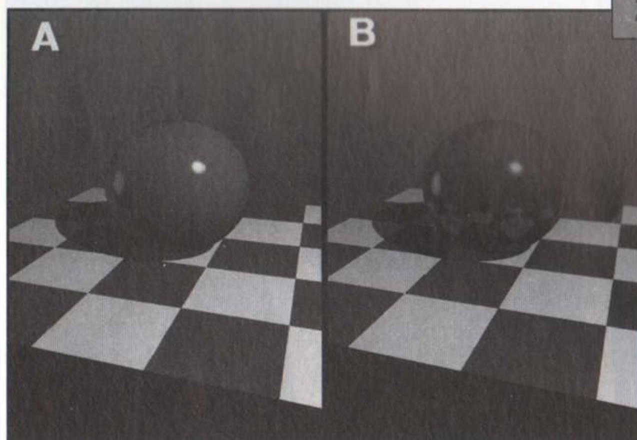
I modelli proposti sono stati realizzati da vari autori e riguardano tutti le applicazioni. Ci sono le astronavi di Star Trek e di Guerre Stellari oltre ad animali, computer e scheletri di varia natura.

Invitiamo i lettori a mandare il loro materiale per la pubblicazione negli eventuali prossimi CD.

1

Osservate l'immagine di apertura di quest'articolo.
Il particolare effetto di lucentezza della carrozzeria è il risultato di uno studio combinato sui materiali e sull'illuminazione. L'aspetto molto realistico della verniciatura è conferito dai riflessi dell'illuminazione circostante; i fotografi chiamano "hot shots" le aree bianche che, sulle superfici lucide, corrispondono al riflesso delle sorgenti luminose.
Tuttavia in questo caso non vi trovate di fronte ai classici hot shot dell'illuminazione diretta, simulati dall'algoritmo di Phong come "bolli" bianchi più o meno stirati.

2

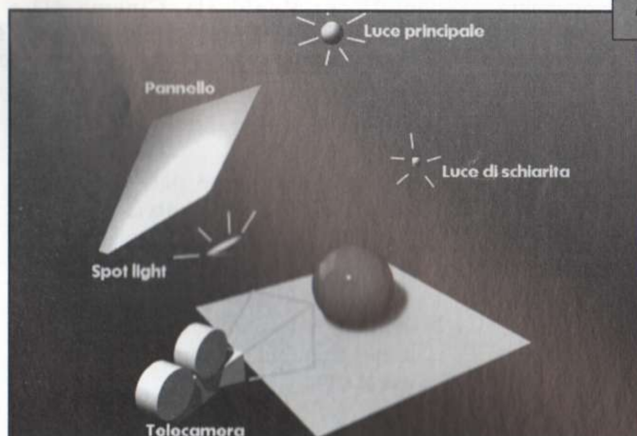


Difatti si tratta della riflessione, ottenibile esclusivamente col Ray-Tracing, dei "pannelli di illuminazione". Queste fonti luminose sono utilizzate molto spesso negli studi fotografici di still-life, proprio per evitare l'effetto di illuminazione con la luce diretta.
Tuttavia è prassi corrente, nella computergrafica 3D, utilizzare per comodità la sola illuminazione diretta, con il classico effetto della figura A. Ma il risultato è troppo "sintetico", e se desiderassimo restituire l'aspetto di "smalto lucido" ad un oggetto semplicemente aumentando la sua brillantezza, otterremmo l'effetto B, più simile ad una superficie vetrosa che ad una carrozzeria verniciata.

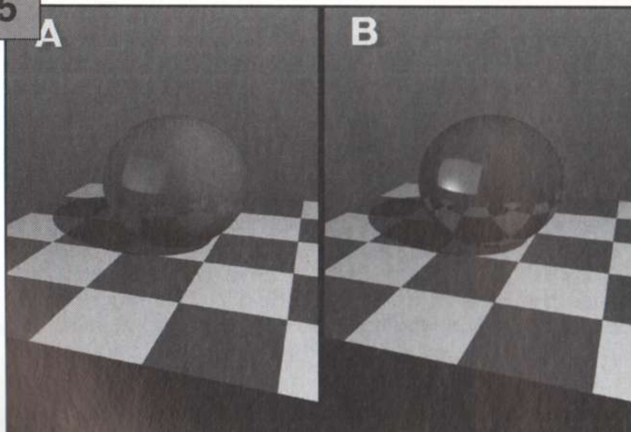
3

Perciò, al fine di ottenere un'illuminazione particolarmente realistica, creiamo uno "studio fotografico virtuale". In breve si tratta di aggiungere un piano color bianco che simuli l'effetto dei pannelli di illuminazione. Nella realtà si tratta di telai di stoffa bianca retroilluminata, o di riquadri di polistirolo che riflettono la luce proiettatavi contro da potenti illuminatori. Noi opteremo per questa seconda tipologia, creando una luce di tipo "spot" come in figura, con angolo molto ampio (es.120 gradi). Usate i menu "Create/light sources/spot" e "Modify/properties/lightning attributes".

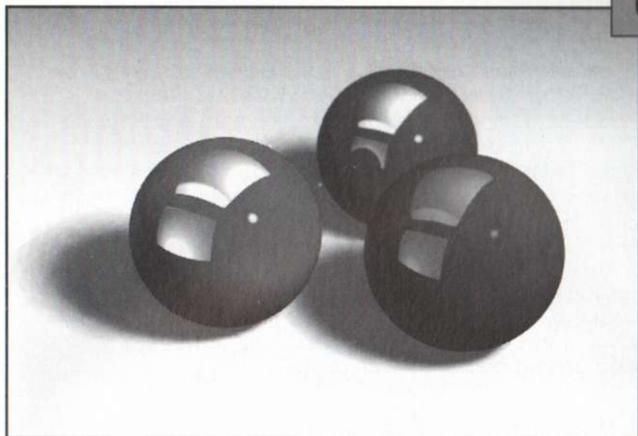
4



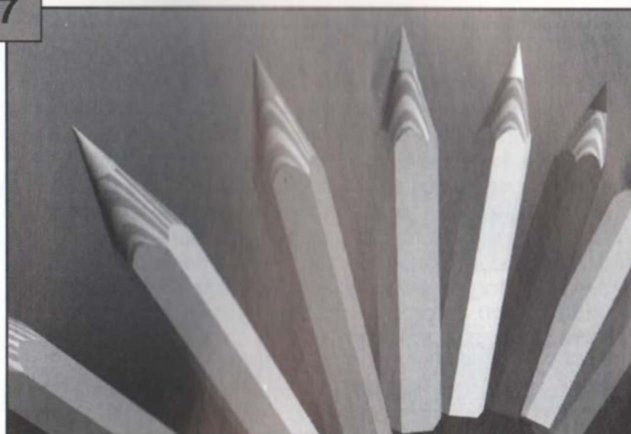
In questa figura potete vedere il nostro semplice "studio fotografico virtuale" in tre dimensioni. Notate che abbiamo posizionato anche una luce principale (Key light, nel gergo cinematografico) ed una luce di schiarita (Back-fill light) quasi in controluce, di intensità molto bassa per stemperare le ombre.
Attenzione, il pannello luminoso DA SOLO non può illuminare la scena, perché il ray tracing non può simulare l'emissione luminosa per diffusione (soltanto l'algoritmo di "Radiosity" può farlo, ma con risultati talvolta discutibili). Quindi, se volete, potete aggiungere una luce fittizia di tipo "wall" in corrispondenza del pannello, per un effetto molto vicino al "radiosity".



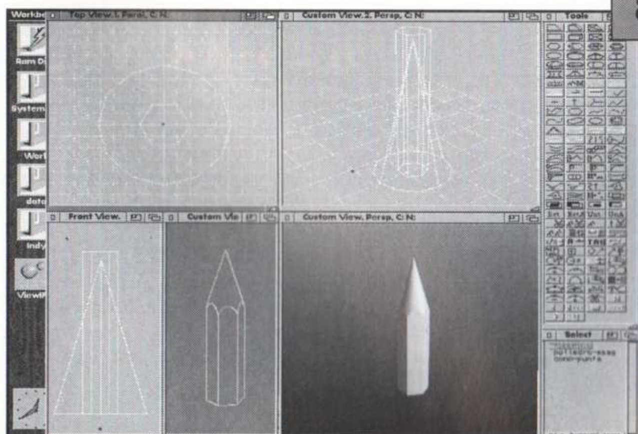
Attenzione! Per evitare che i pannelli interferiscano con le altre luci sulla scena, consigliamo di disattivare il "cast shadows" di questi, eventualmente settate anche "scene" (menu Modify/properties/attributes). Inoltre assicuratevi che i coni di luce orientata verso i pannelli non coinvolgano gli oggetti visibili dalla telecamera; consigliamo pertanto di posizionare gli spot il più vicino possibile ai relativi pannelli. Notate però come i risultati della figura A mostrino un colpo di luce ancora troppo poco visibile, e che (figura B) l'aumento della brillantezza dell'oggetto per schiarire il riflesso del pannello porta ad un risultato troppo "metallico".



Per sistemare definitivamente le cose, dobbiamo prendere il controllo totale del potente motore di rendering di Real 3D. Pertanto iniziamo a disattivare "Autoexp" nella finestra di rendering settings: in questo modo ci svincoleremo dal bilanciamento automatico delle luci. Infatti potremo regolare come estremamente DEBOLI le luci dirette (nel nostro caso Light Brightness=20) e molto più INTENSI gli spotlight proiettati contro i pannelli (es. Light Brightness=158). Ora questo provocherà facilmente una sotto o sovra esposizione della nostra scena, ma noi potremo regolare la sensibilità con "Brightness" nella finestra di rendering settings (=44 nel nostro caso). Ora, anche usando un materiale con Brilliance molto bassa (=9 nel nostro caso), si vedrà il corretto riflesso dei pannelli, senza l'indesiderato "effetto cromatura".

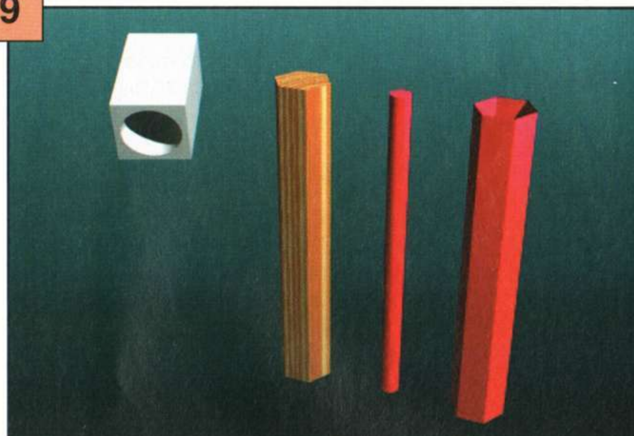


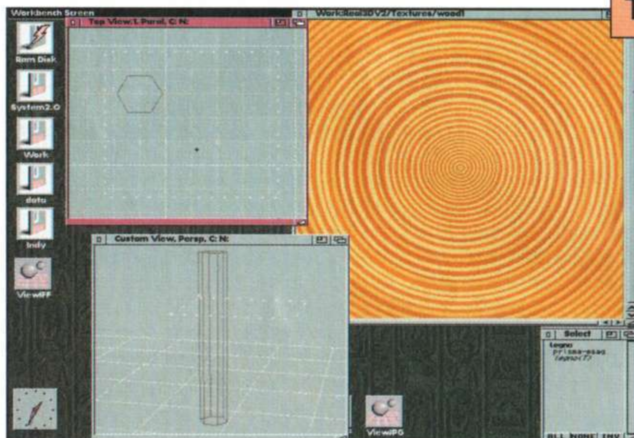
Ora passiamo alla seconda parte del "Bebop". Si tratta di un semplice tutorial sulla modellazione di matite, accessibile anche agli utenti meno esperti. Osserviamo fin d'ora che esistono parecchie strade per arrivare allo stesso risultato: noi abbiamo sperimentato ben cinque soluzioni che permettono di realizzare le matite che vedete in questo rendering; in questo tutorial vi spiegheremo quella che a nostro avviso si è dimostrata la più intuitiva e rapida.



Per prendere confidenza con le operazioni booleane, che sono il fondamento della modellazione CSG, osserviamo come si possa "fare la punta" ad una prima, semplice matita.
L'esempio in figura si avvale di due semplici primitive, un prisma esagonale ed un cono. Per crearli, dalla vista superiore usate i menu "Create/ Visibles/ Cone" e "Create/ Visibles/ Reg. Polyhedron" (immettendo 6 come numero di lati). Usate il tasto "1" (extend) sulla tastiera per regolarne l'altezza. Selezionate entrambi ed eseguite "Create/ Boolean/ AND": vuol dire che verrà renderizzato, nella gerarchia, solo il volume appartenente sia al cono sia al prisma.

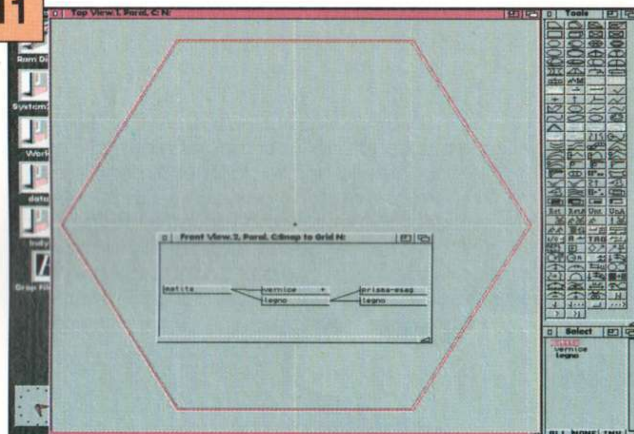
In realtà il procedimento reale è più complesso: sia perché la matita non è un solido monocolore sia perché (come nel caso della nostra copertina) se le matite sono molto lunghe anche i coni intersecanti dovranno essere altrettanto lunghi, allargando la propria base fino ad occupare troppo spazio nella scena e perciò rallentando inutilmente gli algoritmi di rendering (difatti con le operazioni booleane CSG anche le parti "invisibili" devono essere calcolate).
Procediamo invece con un metodo più vicino alla realtà fisica: costruiamo una matita (fatta di: vernice, legno, mina) ed un temperino che la "appuntisca".

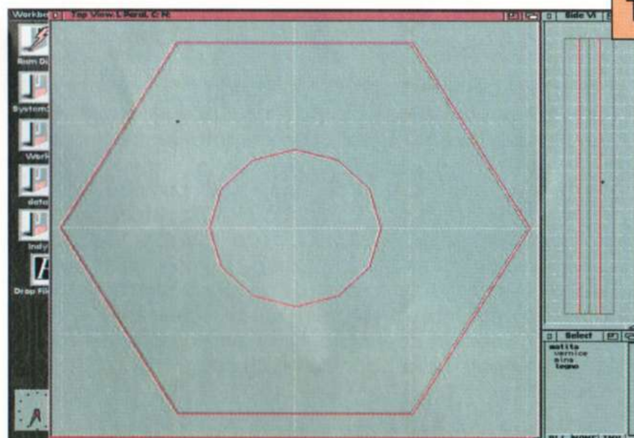




La realizzazione del prisma di legno è molto semplice e si ottiene tramite la funzione "Create/ Visibles/ Reg. Polyhedron", specificando 6 come numero di lati. (Usate soltanto la vista dall'alto: procederemo successivamente a regolare l'altezza). Per quanto riguarda il materiale, create un brush ad anelli concentrici beige-marroni, come in figura, che simuli un ramo d'albero tagliato (oppure esiste già la texture "wood1" nella dotazione del Real 3D); nella "material window" create un materiale, es. "legno", al quale assocerete questo brush. Dalla "Top View" eseguite "Create/ Mattping /Parallel" ed applicate il brush materiale al prisma esagonale, in pratica definendo la proiezione del brush come un rettangolo un po' ampio ed eccentrico alla matita.

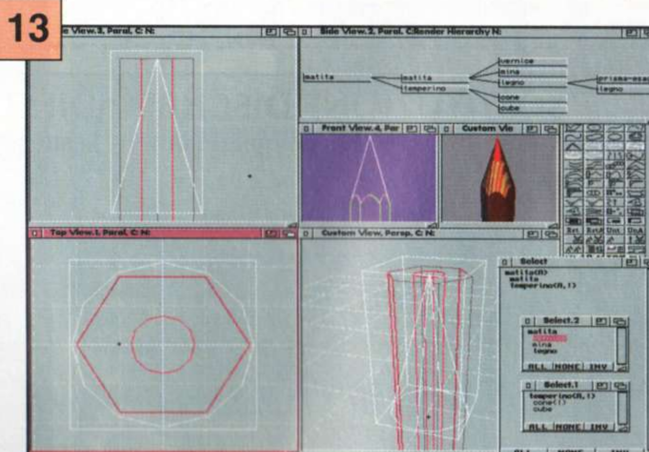
Dopo aver creato il legno, definiamo la "verniciatura" esterna. Il metodo è molto semplice: selezioniamo il prisma esagonale creato al passo precedente, eseguiamo "modify/ structure/ Copy", eseguiamo il "modify/ structure/ Paste" della copia nel livello gerarchico precedente (altrimenti subirà la proiezione del materiale "legno"). Premiamo il tasto "2" sulla tastiera (size 2D), clicchiamo il centro esatto dell'esagono dall'alto, ingrandiamolo di una piccola percentuale rispetto al prisma di legno (ovvero la vernice "circonderà" il legno: se fosse perfettamente coincidente avremmo dei problemi col rendering!). Attenzione: il prisma esagonale della vernice dovrà avere attivati i flag "Hollow" "No 1 BP", "No 2 BP", in modo da essere vuoto e senza i tappi inferiore e superiore (usate "Modify/ Properties/ Attributes").





La modellazione della mina colorata è l'operazione più semplice: basta creare un cilindro coassiale ai due poliedri già presenti. Usate "Create/ Visibles/ Cylinder". (Per definire la posizione del centro della mina, se non avete avuto l'accortezza di attivare fin dall'inizio la griglia, potete racchiudere in una "drag box" tutti i vertici dell'esagono: il software provvederà a centrare automaticamente il cursore.)
Selezionate contemporaneamente mina, legno e vernice; posizionatevi in una vista laterale e col tasto "1" regolate l'altezza della matita. È consigliato l'uso e la visualizzazione della griglia (Ctrl + "g" e Ctrl + "v").
N. B: per ora non date importanza ai colori delle primitive, utilizzate pure il bianco di default.

13



Da ricordare: nello stesso livello gerarchico, la mina deve precedere il "legno", altrimenti non viene visualizzata (eventualmente usate "Swap").

Ora creiamo il "temperino": definite un cubo ed un cono come in figura (nel dubbio, è meglio che la base del cono sporga oltre la base del cubo), regolatene le dimensioni opportune. Selezionate entrambi con lo "shift" (prima il cubo, poi il cono) ed eseguite "Create/ boolean/ AND NOT": ecco generato il temperino, ovvero un cubo scavato da un cono.

Affinché il temperino "scavi" la matita grezza, ponete entrambi nello stesso livello gerarchico, selezionate prima la matita poi, con "shift" premuto, anche il temperino. Eseguite "Create/ boolean/ AND NOT". Abbiamo fatto la punta alla matita!

14

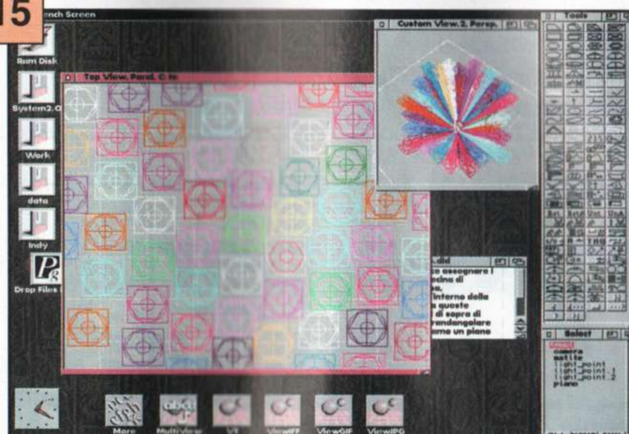


Ovviamente è necessario che il temperamatite sia esattamente coassiale alla matita grezza, sebbene nessuno vi impedisca di provare effetti stravaganti come il tagliare la matita a "fetta di salame", usando un piano al posto del temperino.

Notate inoltre che, trattandosi di operazioni booleane "non distruttive", potete modificare gli oggetti coinvolti nelle "intersezioni" anche dopo aver eseguito "AND NOT". Ad esempio, se la punta della matita è troppo affilata, semplicemente selezionate il cono del temperino, accorciatelo ed eseguite un nuovo rendering.

Addirittura è possibile animare gli operatori booleani: ad esempio associando un semplicissimo "Path" al temperamatite, otterrete l'animazione di una matita che si accorcia...

15



Inizialmente avevamo rimandato le considerazioni sul colore delle superfici perché, ora che l'oggetto-matita è completo, risulta anche più semplice l'assegnazione della sua tinta. Supponiamo di desiderare una matita verde: non è necessario selezionare appositamente i sotto-oggetti "mina" e "vernice" all'interno della gerarchia, è sufficiente selezionare l'intera gerarchia e a questa assegnarvi il colore desiderato. In questo modo, obietterete voi, il colore verde verrà applicato anche al sotto-oggetto "legno". Vero, ma questo sarà del tutto ininfluente! Infatti al prisma "legno" avevamo in precedenza assegnato il materiale omonimo, con il brush "Wood1" che sostituisce il colore della superficie.

16



Dal momento che risulta così semplice assegnare i colori alle matite, creiamo qualche decina di duplicati ognuno con una tinta diversa, distribuendoli in maniera casuale all'interno della "top view". Allunghiamo a dismisura queste matite e poniamo una telecamera al di sopra di esse, con un obiettivo fortemente grandangolare per distorcere la prospettiva. Definiamo un piano di "background" sullo sfondo, a qualche metro di distanza, e creiamo due o tre sorgenti luminose. Eseguiamo il rendering ed otteniamo la copertina di questo mese.



SOSTITUZIONE DISCHETTI DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 69

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al dischetto.

Nome Cognome

Indirizzo

Prov. Cap Tel.

Tipo di problema riscontrato:

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. 02/38010030

I dischetti che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti



SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 69

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al CD-ROM

Nome Cognome

Indirizzo

Prov. Cap Tel.

Tipo di problema riscontrato:

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. 02/38010030

I CD-ROM che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

Non perdete il numero di dicembre di Enigma Amiga Run: è in arrivo un'altra gran-de sorpresa!

Db-Line

PARLI INTERNET?
ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.
PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto:Db-email

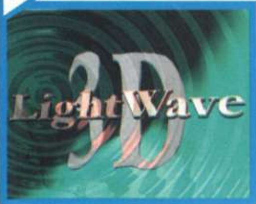
DISPONIBILE KIT CD-ROM PER A500

CLOANTO PERSONAL SUIT PER CD-ROM

DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI



DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.



LIGHT WAVE 3D (VERS. 4.0)

Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D; sono ora disponibili le seguenti versioni: Amiga, Windows e NT.



TANDEM PCMCIA 1200

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno.



TANDEM

Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, AsimCDFS, Babel CDFS.



AMI-FILESAFE

Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file: non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni.

NOVITA'



VERSIONE 2X e 4X

POWERS CD-ROM SCSI-2 PER PCMCIA A600/A1200

Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD.

DISPONIBILI:

WARP ENGINE - RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM) - VLAB MOTION JPEG - TOCCATA 16 - PICASSO II - HARD DISK BARRACUDA - THE BROADCASTER ELITE 32 ™ - NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS - CYBERSTORM 68060 50MHZ - CYBERVISION 64 - COMMUNICATOR 3


3D ARENA



AMINET VOL.4-5-6-7



AMIGA TOOLS VOL.1-2



AMIGA DESKTOP VIDEO CD



AUDIO PLUS



EROTIK COLLECTION



FRESH FONTS VOL.1-2


FRESH FISH



CLIPTOMANIA CD



MEETING PEARLS VOL.1-2



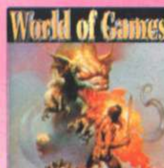
AMIGA RAYTRACING VOL. 1



SPACE & ASTRONOMY



WORLD OF SOUND



WORLD OF GAMES



LIGHT ROM VOL.1-2



UTILITIES 1-1500



SOUNDS TERRIFIC

NUOVI ARRIVI CD PER AMIGA DA L. 25.000 IVA INCL.

inoltre...

- 17 BIT CONTINUATION
- 3 D ARENA
- AMIGA DESKTOP VIDEO
- AMIGA TOOLS VOL. 1- 2 (TGV Haupt)
- AMINET SET 1 (4CDs)
- AMINET VOL. 4/ 10
- ANIMATIC
- CDPD VOL. da 1 a 4
- EUROSCENE. 2
- FANTASEAS
- FRESH FISH. 9 (2 CDs)
- FRESH FONTS VOL. 1-2
- FROZEN FISH 1995 (Amiga CD)
- GIF'S GALORE
- GOLD FISH VOL. 1-2
- HOTTEST 4 PROFESSIONAL
- LIGHT ROM VOL. 1-2 (FRED FISH)
- MEETING PEARLS VOL. 1-2
- RAYTRACING (2CDs)
- SOUND TERRIFIC (2 CDs)
- SPACE AND ASTRONOMY DISK
- TEN TO TEN - ALMATHERA 10 CD
- TEXTURE GALLERY (FRED FISH)
- TOP 100 GAMES A1200
- WORLD OF A1200
- WORLD OF CD32
- WORLD OF CLIPART
- WORLD OF SOUNDS (Amiga)
- R-H-S EROTIK COLLECTION
- WORLD OF PINUPS

SOFTWARE DISPONIBILI:

- AD PRO
- BRILLIANCE 2.0
- DIRECTORY OPUS 5
- DISK EXPANDER
- DISK SALV. 3.0
- FONT DESIGNER
- GIGAMEM 3.0
- IMAGE FX
- PERSONAL PAINT 6.4
- PHOTOGENICS 1.2
- POWER TITLER
- SCALA MM400
- XDVE 2.0
- ... e molti altri ancora!

L'ANGOLO DELLE SUPEROFFERTE

CD40KIT1
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD40KIT2
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 2X ATAPI

CD40KIT3
CABINET (CDCASE) + ALIMENTATORE (CDPOWER)
solo in abbonamento a CD40KIT1 o CD40KIT2

CD12KIT1
TANDEM PLUS PCMCIA + CABINET + ALIMENTATORE

CD12KIT2
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD12KIT3
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 2X ATAPI

PER OGNI KIT ACQUISTATO HAI DIRITTO A
CLOANTO PERSONAL SUITE CD-ROM A L. 79.000
ANZICHE' A L. 99.000

MODEM 28.800 PER AMIGA

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it-// http: www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi • servizio novità e schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso. Il servizio è gratuito.